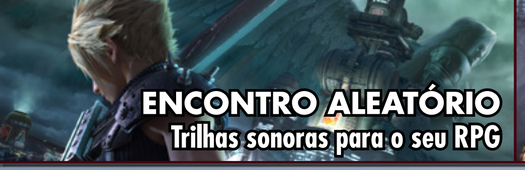


ENCONTRO ALEATÓRIO
Trilhas sonoras para o seu RPG

TOOLBOX
O Mestre Contra os Jogadores 2

BERSERK
A fantasia sombria de Kentaro Miura

CHEFE DE FASE
Lady Dimitrescu vai arrancar sua mão!

PRIMEIRO NÍVEL
Personagens prontos para *T20!*

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 168

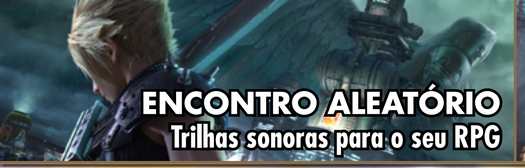
DICAS DE MESTRE
UMA TORMENTA PARA TODOS

CAVERNA DO SABER
TUNANDO SEUS ITENS EM *TORMENTA20*

RESENHAS
TRILOGIA THRAWN • YES, YOUR GRACE • LOVE, DEATH + ROBOTS

SANGUE E AREIA

A origem do lutador Maquius, em um conto de Guilherme Dei Svaldi



ENCONTRO ALEATÓRIO
Trilhas sonoras para o seu RPG

TOOLBOX
O Mestre Contra os Jogadores 2

SANGUE E AREIA
A origem do lutador Maquius

CHEFE DE FASE
Lady Dimitrescu vai arrancar sua mão!

PRIMEIRO NÍVEL
Personagens prontos para *T20!*

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 EDIÇÃO 168

Regras para campanhas de dark fantasy em *T20*, inspiradas na obra de Kentaro Miura

DICAS DE MESTRE
UMA TORMENTA PARA TODOS

CAVERNA DO SABER
TUNANDO SEUS ITENS EM *TORMENTA20*

RESENHAS
TRILOGIA THRAWN • YES, YOUR GRACE • LOVE, DEATH + ROBOTS

A FANTASIA SOMBRIA DE BERSERK

OS TOLERANTES

Não é segredo nenhum que cresci em outra época, marcada por uma dita tolerância com o que era diferente. Numa licença particular, não uso tolerância como uma palavra com um bom significado.

Por que como me diz o dicionário na tela do computador, tolerar quer dizer *"suportar com indulgência; aceitar. Consentir, permitir tacitamente; não impedir"*.

Quando eu era moleque, se surgia uma pessoa LGBTQIA+, resumida e empacotada no rótulo de "gay", a gente tolerava. E tolerar significava *"Você pode ser gay, mas não encosta em mim"*. Ou *"Você pode ser gay, mas seja na sua casa"*. Ou *"Seja gay, mas para que exagerar desse jeito? Você não vai ser mulher/homem"*. Isso era ser tolerante, porque os intolerantes eram os que batiam, os que disparavam extintores nas esquinas de São Paulo, os que xingavam o filho que resolvia usar um brinco.

Nós éramos os legais. Os gente boa. Os tolerantes.

Aos poucos fui notando a repetição de preconceitos imbecis disfarçados de aceitação, mas meu ponto de virada aconteceu num dia muito específico. Eu e meus amigos frequentávamos o famoso Borracharia e o DJ era (ainda é) nosso amigo. Era quase lei chegar no bar ainda um tanto vazio e subir para cumprimentá-lo, isso ainda no fim dos anos 1990. Um dia eu subi e encontrei-o beijando outro cara. Estaquei por 2 segundos. Desci as escadas de volta. Cheguei para os meus amigos e disse: *"Caras, ele é gay"*.

Houve mais 2 segundos de silêncio e continuamos bebendo. Não fazia diferença nenhuma. Ele era nosso amigo, que importância isso tinha?

Na vida convivi e convivo com muitas pessoas LGBTQIA+, e embora às vezes as lutas aconteçam numa velocidade mais rápida do que consigo acompanhar, fica claro o óbvio: não se trata de tolerar. Você tolera o vizinho ouvindo música ruim, o amigo que põe catchup na pizza, o primo que joga *GURPS*.

Se trata de entender não que o mundo muda, e sim que ele sempre foi desse jeito. Que as pessoas e o amor delas sempre existiram.

Você é que estava jogando errado.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte, Leonel Caldela, Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino

Colaboradores
Textos: Bernardo Stamato, Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon Teske, Thiago Rosa

Arte: Lucas M. Palma, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-21 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Vá para o espaço com *The Expanse*!

6 Pergaminhos dos Leitores
Se um paladino incomoda muita gente...

10 Resenhas
Trilogia Thrawn, Yes, Your Grace, Love, Death + Robots.

13 Sir Holand
Cuidado, dragão!

14 Dicas de Mestre
Tormenta para todos os gostos.

22 Berserk
A fantasia sombira de Kentaro Miura em T20.

30 Toolbox
O Mestre Contra os Jogadores 2

36 Gazeta do Reinado
A grande expedição cartográfica!

38 Caverna do Saber
Bora tunar seus itens!

42 Sangue e Areia, parte 1
A infância do gladiador Maquius, por Guilherme Dei Svaldi.

66 Gabinete de Saladino
A segunda parte das lista dos piores filmes.

70 Primeiro Nível
Personagens prontos em começo de carreira!

80 Encontro Aleatório
Monte a trilha sonora da sua mesa!

86 Pequenas Aventuras
Um assassinato espacial.

88 Chefe de Fase
Lady Dimitrescu vai cortar sua mão em *3D&T* e *Tormenta20*.

92 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

96 Liga dos Defensores
As escalas de poder do novo *3D&T*!

A CAPA

Material saído da pena de nosso Editor-Chefe, **Guilherme Dei Svaldi**, a primeira parte de *Sangue e Areia*, conto que relata a infância do lutador Maquius, merecia também uma arte especial. O artista escalado foi ninguém menos que o multitalentoso **Dan Ramos**, em sua primeira — e linda — capa para a *Dragão Brasil*!

***The Expanse* está chegando e não vem sozinho!**

AVENTURAS ESPACIAIS

Você esperou ansiosamente, e a hora chegou: *The Expanse RPG*, novo lançamento da Jambô, já se encontra em pré-venda!

Escrita pelo vencedor dos Ennies — o Oscar do RPG — **Steve Kenson** (*Mutantes & Malfeitores*), essa edição de luxo traduzida por **Flávia Gasi** (*Stranger Fans*) e **Gilvan Gouvea** (*Shadowrun*), e editada por **Felipe Della Corte**, tem mais de 250 páginas coloridas, trazendo para sua mesa de jogo o universo de ficção cinetífica pesada visto nos romances originais e na série exibida na Amazon Prime Video.

Através do sistema Age — que você logicamente já conhece de *Dragon Age* —, *The Expanse RPG* permite explorar uma realidade na qual a humanidade já colonizou boa parte do nosso sistema solar devido à alta de população e baixa de recursos na Terra, mas está sempre sob a sombra da guerra.

A pré-venda está em andamento no site da **Jambô Editora** e o livro físico está previsto para ser enviado em julho. Na versão digital, a disponibilidade é imediata.

Tormenta Tactics!

A 40 Giants Entertainment anunciou o desenvolvimento de *Reverie Knights*, um RPG tático com visão isométrica similar a clássicos do gênero, como *Final Fantasy Tactics* e *Banner Saga*.

O grupo de heróis do jogo parte da cidade de Malpetrim para encontrar a mítica e perdida Lenórienn, centro do devastado reino dos elfos, enfrentando terríveis goblinoides no caminho. Espera. Isso não parece familiar?

Sim! *Reverie Knights* é um game licenciado de *Tormenta*, apresentando os saudosos personagens dos quadrinhos *Dungeon Crawlers* em uma aventura não-canônica. O lançamento é previsto para ainda este ano e o jogo conta com sua própria página na **Steam**.

Fase RPG?

Você conhece o Universo Marvel dos quadrinhos, dos cinemas, e agora é a vez de um novo RPG.

Marvel Multiverse é escrito por **Matt Forbeck** (*Shotguns & Sorcery, Biomutant*) e utiliza o novíssimo sistema D616, descrito oficialmente como uma evolução natural dos RPGs mais populares do mundo. Seus atributos são Poder, Agilidade, Resiliência, Vigilância, Ego e Lógica.

Um livro de playtest será vendido a partir de março de 2022. Isso ai. Vendido. Os participantes do playtest poderão ajudar com sugestões para o lançamento final em 2023.

Sinal em português

Mais um RPG vencedor dos Ennies está chegando ao Brasil em português! *SIGMATA: This Signal Kills Fascists*, de **Chad Walker** (*Cryptomancer*) é um RPG cyberpunk no qual os jogadores assumem o papel dos Receptores, que são o Escudo do Povo contra o Regime, enfrentando uma força policial militarizada e *hooligans* neonazistas. Quando recebem o misterioso Sinal de rádio FM, os receptores adquirem incríveis poderes; se não o recebem, são apenas pessoas normais. Tanto uma maldição quanto uma benção, esses poderes os tornam alvos para um governo brutal, mas também permitem que façam a diferença.

SIGMATA: Este Sinal Mata Fascistas está em pré-venda no **Catarse**. A entrega é prevista para fevereiro de 2022.

Rebeldia BR

O coletivo Secular Games iniciou o playtest aberto do novo jogo de **Julio Matos** (*UED, Goddess Save the Queen*). Os jogadores assumem o papel de exploradores no século 24, membros da Federação Mahali Mbinguni, desenvolvendo os princípios do panafricanismo e da cidadania estelar. O sistema é baseado em *Goddess Save the Queen*, mas inclui elementos adicionais de jogos de tabuleiro e do RPG **Psi*Run**.

O X da questão

Arquivo X trouxe para a TV conspirações e aliens nos anos 90, experimentando um formato misto de eventos episódicos e trama a longo prazo. A paixão pela série foi compartilhada pelo canal Câmara Obscura, que criou um sistema minimalista para emular esse clima em suas streams. Agora, *Conspirações RPG* será lançado pela editora Luz Negra.

Situado no Brasil entre a redemocratização de 1985 e o começo do século 21, o sistema é ágil: lance um dado para cada elemento relevante da planilha do personagem. Um resultado de 1 a 4 é uma falha, 5 é um sucesso com consequências e 6 é um sucesso completo.

Conspirações RPG está em financiamento no **Catarse**, com um fastplay gratuito. A meta base já foi atingida e a previsão de entrega é 2022.

O BARDO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto “Pergaminhos dos Leitores” ou “Lendas Lendárias”!

Saudações regeneradas, estimados apoiadores da *Dragão Brasil*. Aqui fala o Paladino. Minhas desculpas por qualquer eventual atraso, tive problemas estranhos, ainda que previsíveis. Acredito ter sido devorado pela besta-fera que a Paladina insiste em manter como sua montaria sagrada, aquele maldito gorlogg de Galrasia. Meu Anel da Regeneração, felizmente, me salvou do pior. Mas tive algum trabalho para conseguir nova armadura após ser excret... expelido do interior nauseabundo da criatura. Enfim, hora de voltar ao trabalho...

— P-Paladino?! Que está fazendo aqui?

— Paladina, mas que pergunta é essa?! Eu trabalho aqui!

— S-sim, mas acabei de ver você ali atrás, tentando jogar Overwatch!

— Besteira! Sei que sou incrível, mas não posso estar em dois lugares ao mesmo tempo. Espera um pouco, você disse “tentando” jogar?

— Sim, tentando e fracassando. Estava com alguma dificuldade para segurar o controle. Aliás, como fez para recuperar a mão esquerda?

— Recuperar...? Como é?

Colegial Novamente

Saudações, Paladina, Paladino Maneta e Mão Paladineta na pancinha do Logginho!

Primeiramente, devo tecer alguns elogios ao trabalho de vocês em Tormenta 20 (sim, outra vez...rsrsrs). Depois que recebi o livro físico (e todas as outras recompensas, uma mais maravilhosa que a outra), fui finalmente ler decentemente o manual (pois no pdf só corri os olhos por cima).

Bem, creio que é o primeiro RPG que leio inteiro, de cabo a rabo, incluindo a parte de magias (as do D&D 3.X até hoje não consegui terminar, dá sono). E devo dizer que cada página é uma surpresa nova, cada uma mais agradável que a outra. De coração, gostei demais desse jogo. Mantiveram a essência do RPG medieval fantástico/heroico (algo que a 4E do concorrente gringo destruiu completamente, a meu ver), inovaram e solucionaram problemas velhos do concorrente, tornando o jogo mais dinâmico e simples, porém ainda mantendo a complexidade que os apaixonados por regras amam.

A mecânica de magias, poderes e Pontos de Mana ficou sensacional, cada magia sendo um verdadeiro leque de opções, me lembrou muito a versatilidade dos poderes de Mutantes e Malfeitores. A simplificação/padronização das rolagens para perícias melhorou muito a fluidez do jogo e facilitou o entendimento, especialmente para os novatos.

E uma das coisas que mais me chamou a atenção, fora o óbvio, é como as coisas estão bem explicadinhas no livro. Com 20 anos de mesa, já nem leio mais as partes de definição do RPG ou função do mestre, mas em T20 foi prazeroso ler tudo e um aprendizado também. E a organização das informações no livro está impecável. É muito fácil navegar por ele e encontrar as informações de que se necessita.

Enfim, um primor de trabalho. A empolgação que estou tendo ao saborear esse livro, é a mesma que tive, duas décadas atrás, quando coloquei as mãos em meus primeiros livros de RPG (no caso, Tormenta para 3D&T — a 2ª edição do cenário — e o próprio 3D&T). Como o pai de Indy, procurando as pistas do Graal, me sinto um colegial novamente. Agora só falta começar de fato a desbravar Arton novamente em sua mais nova encarnação (mas pra isso aguardo a resposta de outro pergaminho que enviei anteriormente) e novamente me maravilhar com esse mundo de problemas.

E já aguardo ansioso pelo livro das ameaças e pelo atlas. Ansioso mesmo por isso.

Enfim, só queria deixar aqui registrado este feedback, meus elogios e agradecimentos por ter em minhas mãos esse Rubi da Virtude chamado T20.

Jefferson Tadeu Frias

Muito felizes que esteja curtindo *Tormenta20*, bom Jeff, e muito agradecidos por sua mensagem! Sua mensagem anterior é importante e vamos responder com cuidado. Por agora, não se sinta forçado a esperar, vá jogar logo e...

— AAAI! Paladina, por que me beliscou?!

— Para ter certeza de que não é alguma ilusão. Uma imagem que você deixou aqui para fingir que trabalha, enquanto joga game.

— Paladina, você está passando bem? É efeito colateral da vacina?

Império de Jade

Olá pessoal da Dragão Brasil. Primeiramente quero agradecer pelo trabalho de vocês na criação do Tormenta20 e Império de Jade e espero que o trabalho continue com qualidade e que seja divertido para vocês e para gente.

Tenho algumas perguntas sobre Império de Jade e espero que possam ajudar:

***1)** Vocês têm planos de lançar futuramente (e brevemente) algum suplemento de monstros para IdJ, como um Bestiário de Jade e também algum suplemento que detalha melhor as localidades da ilha, como um Atlas de Tamu-ra?*

***2)** Os efeitos do talento Dano Honrado funcionam em jutsus de ataque, como o jutsu Golpe Supremo?*

***3)** O talento Duro de Matar funciona contra os efeitos do jutsu Golpe Final?*

***4)** Vocês têm planos de criar novas classes para encaixar em outros nichos, como equivalente ao bardo (uma gueixa) ou nobre (um shogun)?*

Desde já agradeço a atenção de vocês. Até mais.

Gervasio Filho

1) Sim. Um bestiário para *Império* está atualmente em produção, mas ainda sem previsão de lançamento.

2) Sim. O talento permite somar seu bônus de Honra a todas as suas rolagens de dano, não importando se esse dano é proveniente de ataques ou jutsus.

3) Não e sim. Se o invocador do Golpe Final acerta sua jogada de ataque, o alvo é reduzido a –1 PV mesmo que tenha o talento Duro de Matar. No entanto, se o atacante erra o ataque e causa apenas dano normal, Duro de Matar pode ser usado caso esse dano leve a 0 PV.

4) São boas ideias para futuras edições da DB, fique de olho!

— Paladino, andou aprendendo algum jutsu de criar cópias?

— Paladina, quer parar com isso?! Sou eu, o Paladino! Não tem outros por aí!

— Bom, não seria a primeira vez, né?

Aura Combada

Salve-salve, Paladino e Paladina! Trago dúvidas paladinescas e conto com a sabedoria de vocês para clarificar as coisas.

1) *Os poderes de aura do paladino contam como habilidade mágica, e mortos-vivos levam dano de magias de cura. Nesse caso, o poder Aura de Cura também causa dano em mortos-vivos?*

2) *Se Aura de Cura causa dano em mortos-vivos, um paladino que tenha ativado Aura de Cura e Aura Ardente causa dano dobrado em mortos-vivos?*

3) *Se o dano da Aura de Cura não acumula com a Aura Ardente, parece que a única real vantagem de ter as duas é poder causar dano em espíritos. Confere?*

Gabriel S Passos

Gabriel, você parece mais interessado em destruir mortos-vivos que em curar os aliados, o que é preocupante os para mortos-vivos, mas mais ainda para os aliados! Infelizmente para você (mas felizmente para eles), as notícias não são boas:

1) Não. Porque, como diz sua descrição, a Aura de Cura afeta apenas aliados à sua escolha, não afeta inimigos. (Você pode causar dano a seu companheiro osteon, mas nesse caso ele muito provavelmente deixará de ser um aliado, e com boas razões!)

2) Não se acumulam, portanto não causa dano dobrado.

3) Não, já que cada aura tem sua própria utilidade. Uma cura aliados, outra causa dano a espíritos e mortos-vivos. Mas é verdade que as duas não podem ser combinadas.

— Isso é muito injusto! Por que não posso combar minhas auras?

— Suas auras?! Palada, você nem sabe de que cor é uma Aura Sagrada.

— Espera, Aura Sagrada tem cor?

— Não falei?

Poção Demorada

Saudações, Paladino e Paladina! Venho tirar uma dúvida sobre fabricação de poções que muito me aflige.

Na descrição da perícia Ofício, é dito que para fabricar um item deve usar o PREÇO do item, e não o CUSTO. Uma poção de primeiro círculo, sem aprimoramentos, custa 10 T$, porém vale 30 T$ — então leva uma semana para ser feita, correto?

Me pergunto se não é tempo muito longo para se fazer uma simples poção. Seguindo o exemplo do livro, uma poção de 3° círculo teria custo de 6 PM, custando 360 T$ tibares, porém valendo 1080 T$, assim levando TRÊS MESES para ser fabricada.

Sei que tem Poder de Inventor que acelera, e ainda pode ter a penalidade de –5 para acelerar ainda mais. Mas como fica meu bruxo alquimista, que ainda precisa de UM MÊS para fazer uma simples poção de 3° círculo? Então, minha pergunta real é: fabricar poção segue a regra do Ofício mesmo, de valor para tempo?

Bom, essa carta é quase um desabafo na verdade, mas agradeço desde já.

Vrot, O Bruxo Alquimista

Caro Vrot, é preciso ter em mente que produzir uma poção NÃO é algo "simples" — a maioria das pessoas no mundo não consegue. Não é apenas misturar ingredientes prontos que pegou na prateleira. Na vida real, fermentar cerveja toma entre 2 e 6 dias ou mais. Vinho, de duas a três semanas ou mais. Em T20, uma caneca de cerveja ou vinho custa T$ 0,1. Imagine o tempo necessário para produzir algo centenas de vezes mais caro e, digamos, capaz de teletransportar pessoas!

Poções não são um meio esperto de ter magias à vontade. São pequenos milagres engarrafados, sua produção é realmente lenta e custosa. Uma semana para produzir um frasco de algo que pode mudar sua aparência, decifrar idiomas ou disparar setas de energia que não erram é um prazo muitíssimo razoável.

— Então, por isso está demorando tanto a poção do amor que encomendei.

— É pra você? Pede reforçada.

— Nhéééé...

Ilha Secreta

Caros digníssimos autores de Tormenta, primeiramente gostaria de agradecer pelo trabalho nestes anos todos do cenário!

A essa altura, acho que todos nós sabemos a importância de termos um cenário nacional fazendo tanto sucesso, mesmo com concorrentes estrangeiros no país! Isso incentiva (e muito) a produção de outros criadores! Como são as reuniões de vocês para decidir os rumos de Arton? Ainda tem pão de torresmo? Acontecem em uma ilha secreta com um vulcão?

Skipp, O Espião do Reinado

Agradecemos o carinho, Skipp! Já faz tanto tempo que nem nos damos conta da trabalheira que isso dá!

Infelizmente, nada de ilha! Mas ouvi falar que a Jambô está construindo um edifício faraônico como sede, que cada autor terá uma sala cheia de action figures e as reuniões serão em uma sala com uma mesa de madeira com um grande olho de Tormenta entalhado por um artista famoso! Por enquanto, entretanto, nos reunimos via webcam, em encontros muito importantes, muito tensos e muito sérios!

— Todo mundo sabe que eles ficam falando bobagem na webcam na maior parte do tempo!

— Ei! Eles pediram pra não contar!

Infligir Golpe

Olá meus caros Paladino, Paladina e qualquer outro que esteja ajudando nas dúvidas desses pergaminhos digitais. Venho por meio deste com perguntas que têm gerado boas discussões em grandes grupos que tenho encontrado. Vamos às questões:

1) *Essa é simples: a magia Oração, em sua descrição, fala que afeta "Todos os seus aliados..." Essa magia afeta também o conjurador para fornecer bônus?*

2) *Engenhocas de Dissipar Magia e Campo Antimagia funcionam contra magias? Visto que engenhocas não podem ser dissipadas, fica a questão se podem dissipar também.*

3) *As magias Profanar e Consagrar podem serem lançadas se houver na área um devoto portando um símbolo de deus diferente do conjurador?*

4) *Um personagem multiclasse clérigo/guerreiro com a magia Infligir Ferimentos e o Poder de Guerreiro Golpe Pessoal Conjurador poderia fazer a seguinte combinação? Infligir Ferimentos com aprimoramento "+2 PM como parte da execução da magia, você pode fazer um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se acertar, causa o dano do ataque e o efeito da magia". Esse ataque poderia ativar o Golpe Pessoal e assim utilizar ainda outra magia durante o Golpe? Por exemplo, Toque Chocante com aprimoramento igual o anterior? Isso faria ele soltar duas magias e dois ataques com apenas uma ação padrão.*

Por enquanto são apenas essas dúvidas principais meus caros. Espero não ter sido muito confuso.

Nicholas "Janus" Lemos,
Cavaleiro da Armada de Vectora

1) Simples, de fato. Não a magia não concede bônus ao próprio conjurador. Apenas a seus aliados.

2) Sim. Embora engenhocas não sejam magias (portanto, não podem ser dissipadas), nenhuma regra diz que magias só podem ser dissipadas por outras magias. Essas engenhocas funcionam normalmente.

3) Não. A presença de outro devoto com um símbolo visível, mesmo no escudo ou vestimenta, impede essa conjuração.

4) Não. Esse aprimoramento oferece um ataque corpo a corpo como parte da execução da magia — não um ataque adicional. A ação padrão ainda é "lançar a magia", não "fazer um ataque". Portanto, não é possível usar Golpe Pessoal com o ataque oferecido em Infligir Ferimentos ou qualquer outra magia.

— Estou enganada, ou esse combo poderia levar a um loop infinito, com magias gerando ataques gerando magias e assim por diante? Foi assim que você se duplicou? Com algum combo ilegal?

— Paladina, chega!! Só tem eu aqui!!

— Espera, espera, ESPERA! O que aconteceu depois que o Logginho comeu sua mão? A mesma mão que usava o Anel da Regeneração?

— Comeu minha... Você não está achando que...?

— Oi Paladina! Desisti de jogar, vim responder os Pergamin... Opa, já acabou? Nem sobrou espaço para Lendas Lendárias? Quem é esse seu amigo super simpático e boa pinta?

A TRILOGIA THRAWN

A maior saga nunca filmada de Star Wars

Meses atrás, confessei em meu Twitter uma severa falha cultural: nunca havia lido nenhum romance de *Star Wars*. Recomendações prestativas vieram, uma delas quase unânime. Hoje, após suas 1504 páginas, estou muito agradecido e satisfeito.

Herdeiro do Império, Ascensão da Força Sombria e ***O Último Comando*** formam o que hoje é conhecido como a Trilogia Thrawn, de **Timothy Zahn** — a mais celebrada obra literária no universo de **George Lucas**. Foi publicada ao longo de 1991-93, dez anos após *O Retorno de Jedi*, e bem antes de quaisquer planos para *prequels* (*A Ameaça Fantasma* só chegaria em 1999). Ideia ousada para a época: continuar a saga em livros, em vez de filmes. Haveria interesse do público? Várias semanas na lista de mais vendidos do New York Times provariam que sim.

Cinco anos após a Batalha de Endor, enquanto a galáxia busca se reconstruir, entra em cena o grão-almirante Thrawn. Não um vilão emocional e pirotécnico como Darth Vader, que estrangulava subordinados sem hesitação, mas seu oposto completo. Gênio estrategista, paciente e metódico, estuda profundamente a cultura e psicologia dos povos que vai enfrentar, antecipando planos e explorando fraquezas. No comando do que resta da frota imperial, as investigações sagazes de Thrawn revelam descobertas que colocam de joelhos a ainda frágil Nova República.

Além dos já familiares Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa e outros, temos várias novas faces. Destaque para a *bad girl* Mara Jade, sensitiva à Força e ex-agente secreta imperial, conhecida como "a Mão do Imperador". A quase protagonista ganharia enorme importância, voltaria em outros livros e mídias (foi personagem secreta em *Masters of Teras Kasi*, game de luta para PSOne de 1997, quando eu nem fazia ideia de quem era). Outra adição notável é o segundo vilão principal, o Jedi louco Mestre C'baoth (dizer mais que isso seria spoiler). Não tão interessante é Talon Karrde, novo líder do submundo após a morte de Jabba o Hut. As aventuras paralelas de Karrde e seu bando ocupam páginas demais; sua nave Wild Karrde toma mais "tempo de tela" que a própria Millennium Falcon. Com Lando Calrissian e Han (mesmo que agora seja pai de gêmeos) ainda por aí, não é como se faltassem contrabandistas cafajestes para o mesmo papel.

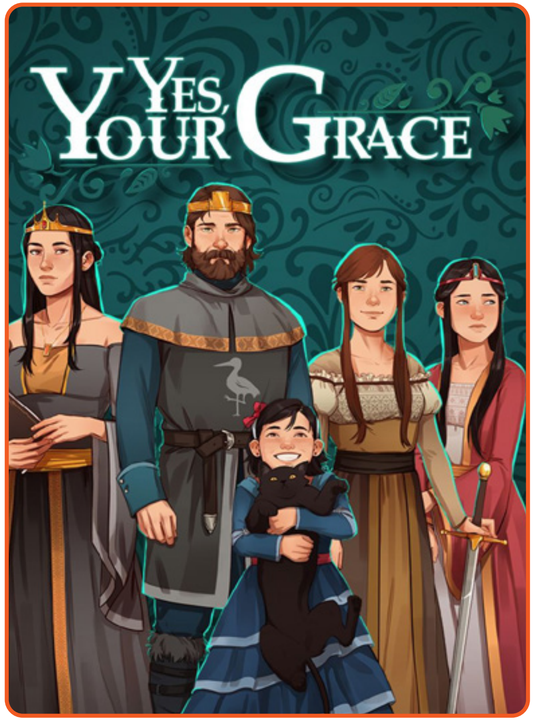
A Trilogia Thrawn não foi a primeira, mas está entre as histórias mais importantes no assim chamado "universo expandido" — hoje, *Star Wars Legends*. Uma enormidade de livros, HQs, RPGs e games, tudo considerado oficial, canônico, mas "menos canônico" que os filmes e séries. Os recentes Episódios VII, VIII e IX contradizem os romances, ignorando a existência de Thrawn. Mas isso vem mudando: o carismático grão-almirante veio para a série *Rebels*, teve uma trilogia de origem escrita pelo próprio Zahn em 2017 e também foi citado em The Mandalorian, tudo canônico. Sinal de algo novo na galáxia distante.

PALADINO

YES, YOUR GRACE

Vem desgraça!

Um simulador de rei onde você deve gerenciar recursos e fazer escolhas difíceis. A fusão entre *Papers, Please* e *Crusader Kings 2*.



Yes, Your Grace é um jogo indie com gráficos em *pixel art* e onde as "vozes" dos personagens são burburinhos incompreensivelmente carismáticos. E é uma delícia de jogar!

Você é o Rei Eryk, o governante de Davern, um reino minúsculo com sérios problemas orçamentários. É um homem casado — graças a Deus! — com a Rainha Aurelea. Como se apenas cuidar de Davern não fosse o bastante, tem três filhas: a melancólica mais velha Lorsulia, a intempestiva Asalia e a alegríssima e arteira caçula, Cedani. Eryk, no entanto, não tem um filho homem. Na sociedade patriarcal em que governa, isso pode significar o fim de sua linhagem. A história já abre com o monarca defendendo o reino de um exército, e então a trama recua no tempo, para mostrar como chegou a esse merdalheiro todo.

Yes Your Grace se divide em dias. Por sua vez, cada dia, é distribuído em algumas tarefas. Eryk começa sempre em seu trono e deve ir atendendo aos súditos em uma fila, escolhendo quem ajudar e como ajudar. O rei tem recursos limitados para investir. Eles se dividem em ouro, suprimentos e contentamento da população. Enquanto o jogador não zerar nenhum deles, a trama continua avançando. Contentamento é especialmente importante, pois, quanto maior ele é, mais ouro o reino consegue ao coletar impostos.

Depois de atender as pessoas na sala do trono, Eryk fica livre para explorar o castelo. Pode conversar com suas filhas e esposa para saber o que está acontecendo com elas, visitar as masmorras ou a sala do conselho. Se ainda tiver algum membro do seu séquito disponível, pode enviá-lo para cumprir missões em lugares diferentes do mapa. O rei também pode mandar um pombo correio para alguém, recebendo a visita do aliado na manhã seguinte. Quando o jogador encerra o dia, surge uma tela, e ele pode escolher investir em melhoramentos para o castelo ou poupar recursos.

O ponto forte do jogo são os personagens carismáticos, a trama e seu estilo casual. O gerenciamento de recursos desafia na medida certa. Não é realmente o foco. Para pessoas ocupadas, é possível jogar "em tempo real", um pouco todos os dias, conduzindo Eryk através da sua jornada de trabalho. É um RPGzinho simples e gostoso. Mas não se engane: embora tenha visual fofinho, algumas viradas de trama parecem saídas dos episódios mais pesados de *Game Of Thrones*.

Apesar de inúmeras variações e finais diferentes, *Yes, Your Grace* é, no fundo, linear em seus maiores acontecimentos. Isso diminui um pouco o fator rejogo. Se te incomoda, passe longe. A graça mesmo é jogar uma única vez, chegar até o fim e aceitar o peso das decisões tomadas.

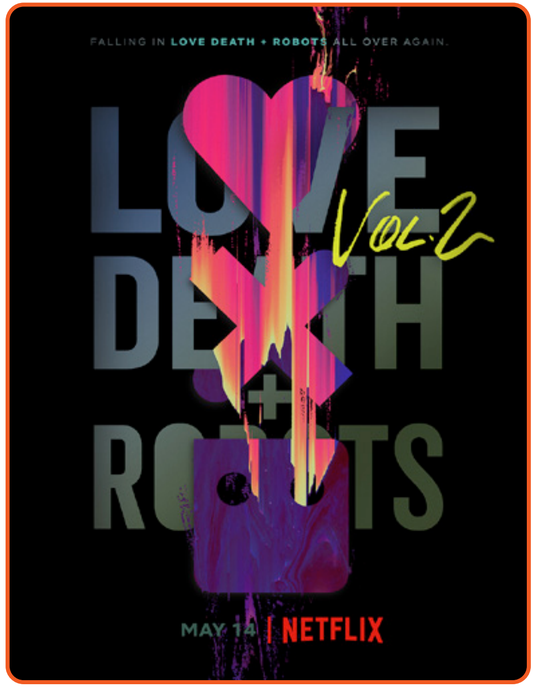
Quem disse que vida de rei é fácil?

DAVIDE DI BENEDETTO

LOVE, DEATH+ROBOTS

Sem robôs, sem amor e morto por dentro

Quando se trata de uma série de sucesso, produzir mais do mesmo geralmente é uma fórmula segura. Mas não sempre.



A antologia de curtas lançada em 2019 pela Netflix foi marcada tanto pela qualidade visual, diversidade de ideias e, principalmente, por sua premissa de explorar questões existenciais da humanidade sob a ótica da tecnologia e da ficção científica. Mas, infelizmente, parece que o *Volume 2* se esqueceu da última parte.

Apesar dos episódios apresentarem animações muito bonitas em diversos estilos, os roteiros dessa temporada estão bem menos ousados e criativos do que seus irmãos mais velhos.

Não é que *Volume 2* seja ruim, longe disso. No entanto, passa longe do que a primeira coletânea desenhou em nossas telas. Vários episódios não passam de um rebuscado show de luzes, sem qualquer reflexão ou propósito aparente, focando apenas em cenas dramáticas, piadas rasas ou animações bonitas. E, mais importante, vários deles sequer figuram robôs ou máquinas em suas histórias. A sensação geral é de que o título da coleção não importa mais, transformando o *Volume 2* em uma mera lista de curtas de ficção desconexos.

Para ser justo, alguns episódios até buscam resgatar a temática dos questionamentos morais sobre a evolução da tecnologia. Em *Esquadrão de Extermínio*, por exemplo, os personagens abordam os dilemas da imortalidade, e como conquistar o controle sobre a morte através da ciência pode nos afastar do que nos torna humanos, e nos faz viver em sociedade.

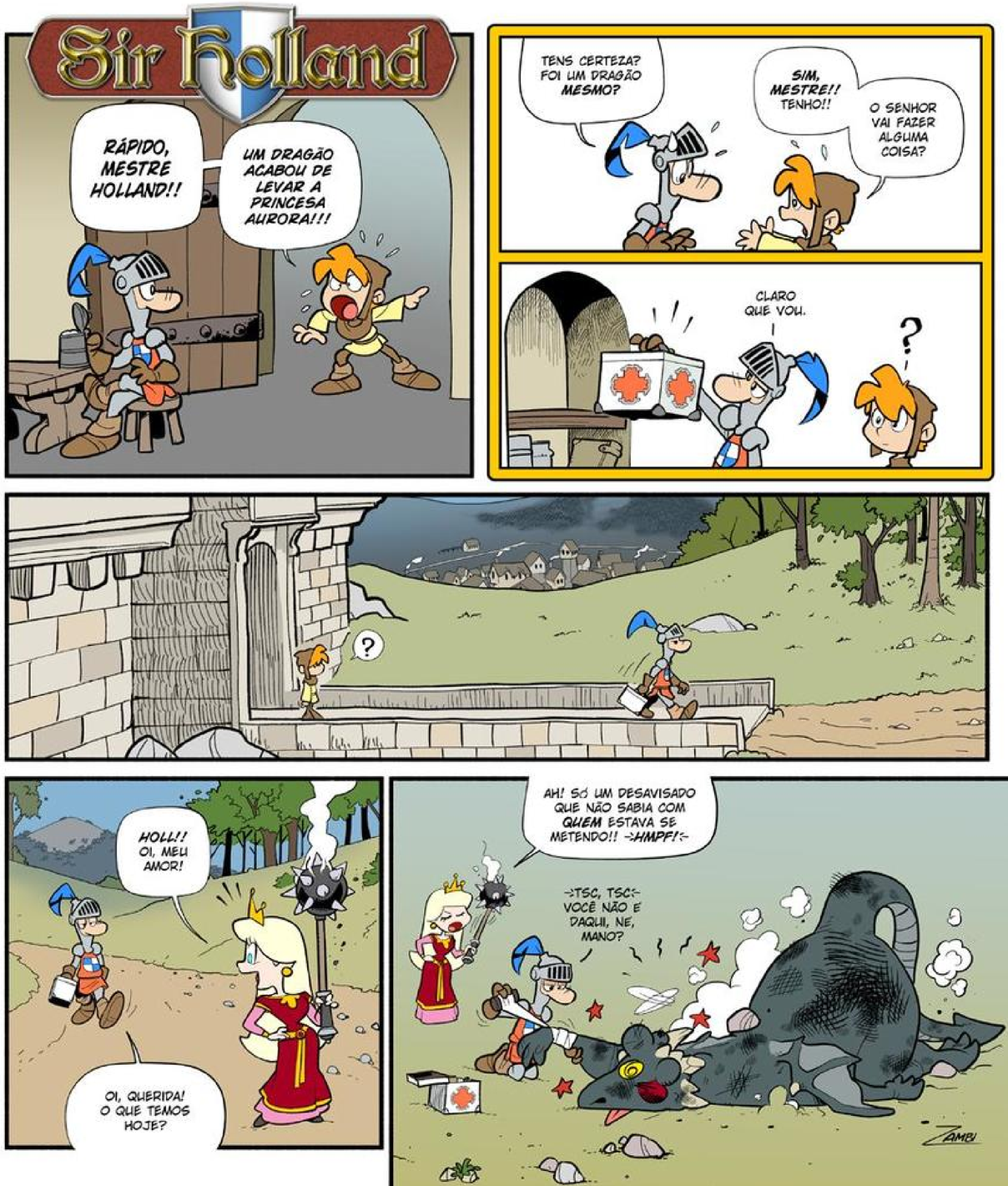
Alguns tentam flertar com divagações existencialistas, como o episódio *O Gigante Afogado*, mas acabam usando a ficção como um mero pano de fundo — o acontecimento fantasioso não tem participação real na premissa ou desenvolvimento do episódio, sendo usado mais como uma alegoria, um artifício visual.

Infelizmente, a maior parte dos episódios parece ir do nada para lugar nenhum. Episódios como *Grama Alta* e *Gelo* passam uma impressão mais de uma "ideia de roteiro" do que realmente histórias curtas: não exploram nenhumas das premissas da coleção, não evocam qualquer tipo de reflexão e não trazem nenhuma reviravolta ou questionamento ao espectador. Inclusive, são rasos em suas explicações e desenvolvimento de personagem, duas das grandes qualidades que vimos na primeira temporada, principalmente em episódios aclamados como *Azul Zima*.

Se você gostou do primeiro volume por conta das histórias provocantes e personagens carismáticos, é grande a chance de se decepcionar com a nova coletânea. Mas, vendo por um lado bom, pelo menos a qualidade das animações continua excelente!

Sem muito amor e praticamente sem robôs, resta à *Death Love + Robots Volume 2* apenas uma morte triste.

FELIPE DELLA CORTE



Horror cósmico e a mistura de escatologia e sadismo têm hora e lugar

Tormenta para Todos

DICAS DE MESTRE

Bem recentemente, as *Dicas de Mestre* trouxeram uma versão inicial para o futuro Guia de Estilo Tormenta 20. Uma compilação de regras e conselhos para novos autores, sejam aqueles que já produzem/vão produzir material oficial para a Jambô, sejam aqueles que devem povoar a vindoura plataforma colaborativa *Iniciativa T20*.

Entre as vinte regras, vamos destacar e relembrar aquela de número 15. Não, você não precisa buscar a revista. Aqui está o trecho de que precisamos:

Como regra geral, a Tormenta sempre se tornará o tema central de qualquer história em que apareça.

Ainda que Arton seja um universo ficcional variado, a Tormenta carrega consigo seu próprio gênero — o horror cósmico. Quando a Tormenta aparece, tudo o mais é atenuado, expulso ou apagado. Não há otimismo, nem brincadeiras, nem piadas. A loucura trazida pela Tormenta não é do tipo engraçado, não é Alice no País das Maravilhas. Os demônios da Tormenta não são orcs estúpidos ou bandidos trapalhões. Esteja ciente: mesmo a aventura mais leve, divertida e irresponsável será transformada em pesadelo se a Tormenta surgir.

Histórias sem a presença da Tormenta, claro, não apenas são possíveis como precisam existir — Arton acolhe todo um universo de gêneros e subgêneros, incluindo aqueles mais leves e divertidos onde o horror cósmico não caberia. Evite, no entanto, que uma história ignore totalmente a Tormenta. Inclua elementos sutis que apontem sua existência e ameaça. Um herói pode pertencer à raça lefou, suportando sua herança maldita. Um ataque distante da Tormenta pode ser citado com apreensão. Uma espada de matéria vermelha pode estar entre os pertences de um guerreiro morto. Mesmo o menor sinal traz temor e inquietação, jamais risos.

Presenças maiores, como um demônio lefeu ou um grupo de cultistas, ficam reservadas para histórias que tenham a Tormenta como tema principal. Um demônio da Tormenta nunca será um monstro aleatório em uma trama sobre outro assunto.

Quando a Tormenta surge, ela permanece até o final. Uma vez que apareça, será sempre o último inimigo, seja vitoriosa ou não. Evite qualquer trama em que a Tormenta seja vencida/evitada e então a história segue, tratando de outros assuntos: isso não acontece. A Tormenta nunca é ignorada, nunca é esquecida, nunca é deixada para trás.

Como se percebe, a Tormenta é papo sério, tem peso enorme no mundo de jogo e fora dele. Seja por estar no título, seja por ser um grande diferencial (se não o maior) entre T20 e outros RPGs. Mesmo em um cenário com histórias bem-humoradas e personagens estravagantes, um universo cheio de informalidade e zoeira, tudo isso acaba quando a tempestade rubra troveja.

Para um exemplo perfeito de como a tempestade rubra pode mudar completamente o tom de uma aventura, sugiro assistir ***Lágrimas da Dragoa Rainha***, série curta, mas intensa.

Mas note algo muito importante. As regras vistas aqui são voltadas para autores — não necessariamente para mestres. Isso muda tudo, isso faz muita diferença. Um autor tem o dever de apresentar a Tormenta ao público como descrito aqui, por ser um ponto-chave na identidade do jogo. Por ser como a ameaça principal deve se parecer.

Um mestre, não.

Em sua própria mesa, a Tormenta será como você quiser. Como você achar que deve.

Origens rubras

Vamos recordar a evolução da Tormenta dentro do universo ficcional de mesmo nome.

Durante a primeira reunião dos três criadores originais para definir as bases daquele novo mundo, buscamos coisas novas e não existentes em outros cenários. A própria Tormenta veio de **J.M.Trevisan** — uma ideia antiga dele, reservada para uma história em quadrinhos jamais terminada. Uma tempestade que trazia demônios a cada cerm anos, e era tudo. Fui eu a preencher os detalhes: invasão planar, chuva ácida, demônios com aspecto de inseto (porque Kamen Rider), grandes áreas já dominadas, a cor vermelha. Com seu mapa cheio de manchas sinistras, quase como feridas, Arton já nascia diferente de qualquer outro mundo de campanha.

Mas os fãs mais antigos podem ter notado que, em seus primeiros anos — final da década de 90, quando Arton nem era descrito em livros, apenas revistas —, a própria Tormenta quase não existia. Já estava no título, já tinha pelo menos um capítulo voltado à sua descrição, mas não era possível usar em jogo. Nada se sabia sobre sua origem, sua natureza, seus objetivos, seus líderes. Áreas de Tormenta eram lugares tão terríveis, com regras tão impiedosamente assassinas, que nenhum personagem jogador podia pisar lá e durar mais que algumas rodadas, quem dirá explorar seu interior e conhecer seus ocupantes.

Uns poucos demônios, aqueles mais fracos e comuns, encontrados rondando regiões periféricas, tinham estatísticas de jogo. E apenas isso. Não havia mais material. A menos que o próprio mestre inventasse, a parte mais importante do cenário não podia, de fato, ser usada em mesa. Não podia ser tema de uma campanha. A Tormenta era algo a ser evitado não apenas por heróis, mas também por mestres.

Eu queria muito dizer que isso foi resultado de um projeto cuidadoso, um planejamento para manter a Tormenta misteriosa e enigmática, até que seus detalhes terríveis fossem revelados anos mais tarde. Mas a verdade é outra.

Arton era um mundo gigantesco com apenas três autores. Antes da tempestade no título, outras partes mais urgentes, mais necessárias, tinham que ser descritas. Suas raças e classes, seus reinos e deuses. Personagens para usar, lugares onde pisar. Era preciso começar pelo começo. Mesmo que Sauron seja a ameaça principal, não pode haver Mordor sem que antes exista o Condado.

Assim, os primeiros grandes acessórios — *O Panteão* e *O Reinado* — traziam uma enormidade de material, um mundo de jogo rico e efetivo, mas pouco ou nada sobre a Tormenta. Por longos anos, a invasão aberrante (que nem era chamada assim) foi meio que ignorada. Hoje causa espanto pensar que *Holy Avenger*, a primeira grande história em Arton, não faz uma única menção sequer à Tormenta!

Além disso, o fato de essa mesma história ser um mangá de aventura e humor — e não ainda um romance, como era tradição nos mundos de *Dungeons & Dragons* — deu a Tormenta um tom muito mais leve e brincalhão que a própria tempestade teria. Os acessórios iniciais abraçariam essa identidade visual, muitos personagens e plots (embora nem todos) eram menos dramáticos e mais engraçados. Por muito tempo, seus *haters* (pois tudo que é relevante tem haters) rotularam Arton como um "mundo infantil/bobo de anime".

Isso começaria a mudar. Em 2006, *O Inimigo do Mundo* fez sua estreia como o primeiro romance sediado em Arton. Abordando o envolvimento de um grupo de aventureiros com a chegada da Tormenta, as descrições de **Leonel Caldela** começam a sugerir um horror macabro até então inexistente no jogo. Ali, já se conseguia perceber que os invasores não eram algo divertido, não eram "monstros da semana" do *Jaspion* e *Changeman*.

Outro passo importante seria dado ainda em 2006 com *O Panteão D20*. Com o livro já terminado, a poucos dias de ir para a gráfica, tive uma ideia bem louca: a Revolta dos Três (uma rebelião de deuses com grandes repercussões, incluindo o cativeiro de Valkaria) seria relacionada à própria origem da Tormenta. Tal ligação ainda não existia! Esse havia sido o crime dos deuses revoltosos: eles criaram o povo da Tormenta, os lefeu (foi quando esse nome apareceu pela primeira vez). Eu e o Leonel reescrevemos os trechos necessários em cima da hora; na verdade, a revelação bombástica acontece apenas no capítulo de introdução, não voltando a ser mencionada em nenhum outro ponto do livro.

A verdade seria escancarada apenas em 2007, com o acessório ***Área de Tormenta*** — enfim, um livro completo sobre a ameaça principal, com regras e tudo. Detalhou a história apenas esboçada em *O Panteão D20*, explicou a origem dos lefeu, sua anatomia e sociedade, seu universo nativo (ou melhor, sua Anticriação). O conteúdo das áreas de Tormenta, afinal, descrito em detalhes. Vieram os lefou, meio-demônios da Tormenta, hoje uma das raças principais no jogo (criados por mim, já haviam aparecido na revista *DragonSlayer*). Os Lordes da Tormenta, até então citados em aparições breves (sobretudo Gatzvalith, no reino de Trebuck, ambos criações do Trevisan). E a insanidade causada pelos demônios, cuja horrenda forma insetoide já conhecida sequer era sua aparência verdadeira.

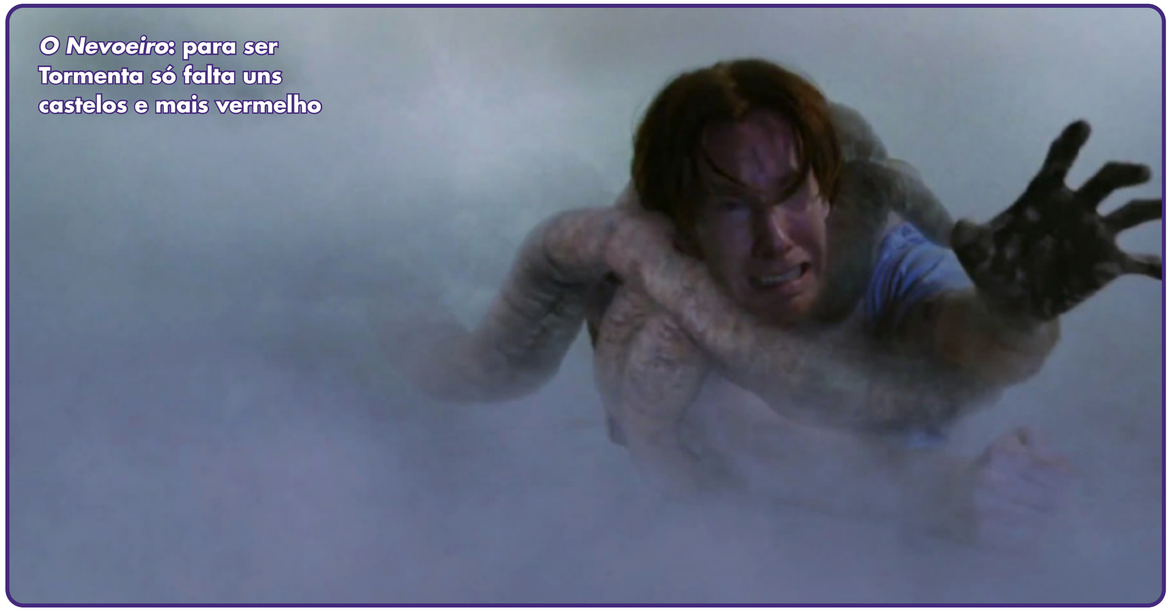
Área de Tormenta está em minha lista de melhores acessórios publicados até hoje. Eu e Leonel o assinamos juntos; não me lembro se "mestre da escatologia e sadismo" era um título conhecido. Mas com certeza era já merecido!

Horror insano

A Tormenta teve muitas influências confessas, desde monstros-inseto tokusatsu até o cartum oitentista *Spiral Zone*, passando por *Guyver*, *Aliens*, *Tropas Estelares* e outras. Mas o leitor mais atento vai perceber, claro, a inspiração mais forte de todas: os Mitos de Cthulhu, o horror cósmico lovecraftiano.

Este subgênero da literatura de horror leva o nome de seu maior expoente, o escritor norte-americano **Howard Phillips Lovecraft**. No final do Século XIX, ao combinar elementos de horror com fantasia e ficção científica, ele criaria um panteão de deuses-monstros cósmicos, alienígenas e hostis à humanidade. Um universo de conhecimentos terríveis e proibidos — apenas ter contato com certas verdades horrendas podia levar à loucura. Seu conto mais famoso, *O Chamado de Cthulhu*, acabaria como título de um dos RPGs de horror mais clássicos e celebrados na história do hobby.

Hoje, H.P.Lovecraft é reconhecido por seus biógrafos como extremamente racista e xenófobo; vários de seus contos declaram ódio a orientais e outros estrangeiros. Ainda



assim, sua mitologia (mas não sua ideologia) acabaria abraçada e expandida por um sem-número de grandes escritores e cineastas, desde o contemporâneo *Robert E. Howard* (criador de Conan, o Bárbaro) até nomes modernos como **Stephen King**, **Ridley Scott**, **John Carpenter**, **Alan Moore**, **Sam Raimi**, **Neil Gaiman** e **Guillermo Del Toro**. O horror cósmico foi levado a filmes como *O Enigma de Andrômeda*, *Re-Animator*, *À Beira da Loucura*, *Enigma do Horizonte*, *O Nevoeiro* e o recente *Aniquilação* na Netflix, entre muitos. Também está nos games, do clássico *Alone in the Dark* aos atuais *Sunless Sea* e *Darkest Dungeon*. Destaque ainda para a série *Stranger Things* (o Mundo Invertido e o Demogorgon seguem totalmente a estética lovecraftiana) e o livro *Território Lovecraft*, adaptado como série na HBO (e totalmente revertendo o olhar preconceituoso do criador original do gênero).

Deuses-monstros alienígenas que causam loucura. Fácil perceber a semelhança, sobretudo após Área de Tormenta. Essa herança lovecraftiana, densa e perturbadora, acabaria levada para o mundo de jogo. Ainda que Arton seja colorido, heroico e cheio de possibilidades, tudo isso muda quando o assunto é Tormenta. A tempestade vem com horror, com tragédia e urgência; afastá-la, ou fugir dela, passa a ser tudo que importa.

As próprias maneiras como a Tormenta é descrita ou mostrada podem incomodar os mais sensíveis. Envolvem elementos e imagens que reviram o estômago, causam asco, repulsa, ojeriza. Partes humanas, dejetos, secreções. A pizza durante o jogo pode acabar difícil de engolir. Hoje sabemos que um dos mapas táticos de Tormenta, mostrando uma área corrompida, chegou a ponto de causar mal-estar a um portador de tripofobia (medo de imagens com buracos ou padrões irregulares).

Dissemos inúmeras vezes que Arton é como você decide ser; divertido e irresponsável, perigoso e violento, pesado e macabro. Mas, quando se trata da Tormenta, parece que ficamos apenas com estes últimos. A tempestade cumpre seu propósito. A ameaça final, o perigo que espreita, o horror que pode destruir tudo.

Mas não precisa ser assim. Porque, repetindo, o jogo é como você quer.

Tormenta free

O modo como a Tormenta é retratada em títulos T20 é fruto de uma decisão autoral, editorial. Autores são instruídos a descrevê-la assim, de forma mais perturbadora possível. Mas

você não é um autor, você é o mestre em sua mesa de jogo. Você não deve obediência a um editor, ou um público; seu único compromisso é com os jogadores, com seus amigos.

Em outras palavras: você tem o poder de deter a Tormenta. Você pode escolher ignorá-la. Mais ainda, pode mudá-la tanto quanto quiser.

Prova disso está na já mencionada *Holy Avenger*, ainda celebrada entre os fãs. Sua Edição Definitiva está, até hoje, entre os títulos mais vendidos da editora. Uma aventura cheia de humor, inspirada em *Slayers*, *Caçadores de Elfas*, *O Violinista de Hamelin* e outros animes de fantasia/comédia dos anos 90. Druida confusa, ladino trapalhão, elfa maluca, trog rabugento. Nenhum momento de horror nauseante, nenhuma citação a chuvas de ácido ou pesadelos aberrantes. Uma grande aventura em Arton que ignora a existência da Tormenta.

Aniquilação: eca!

"Mas você mesmo disse, Holy é antiga, não tinha ainda essa coisa de Tormenta escatológica pra todo lado!" — você pode argumentar, não sem razão. Vamos falar, então, de obras mais recentes. E aqui fica impossível não mencionar *A Flecha de Fogo*, saga monumental sobre um dos mais antigos plots do cenário. História épica, chacoalha a geografia e cosmologia de Arton, decide o destino de personalidades importantes. Mais uma vez, sem uma única citação sequer à Tormenta, sem um único grão de matéria vermelha.

É perfeitamente possível mestrar campanhas inteiras sem usar a Tormenta — não apenas possível, como já aconteceu. ***Guilda do Macaco***, primeira campanha online oficial com todos os criadores, teve como tema principal a Guerra Artoniana e a ascensão da Supremacia Purista, que mais tarde seriam grandes vilões em T20. Mesmo na época em que a invasão aberrante já permeava o cenário, não houve nenhuma incursão a uma área corrompida, nenhum contato com cultistas ou criaturas, nenhuma menção a horror cósmico.

Elementos isolados da Tormenta também podem estar presentes, mas sem influenciar a história como um todo. Este é o caso de ***A Joia da Alma***, sobre aventureiros em busca de um artefato que ameaça o mundo. Um deles, o feiticeiro Ichabod, pertence à raça lefou. Sua aparência grotesca é constantemente lembrada, seu método de conjuração evoca a herança rubra. Ainda assim, é apenas um personagem exótico dentro de um elenco maior, em uma trama maior. A Tormenta não aparece. Bem diferente de sua quase-sequência, ***A Deusa no Labirinto***, em que a tempestade tem considerável destaque.

Há muitos outros exemplos. *A Libertação de Valkaria* e *Contra Arsenal*, as duas primeiras grandes campanhas em Arton, deixam de lado a Tormenta. *Dungeon Crawlers*, HQ em que foi baseado o futuro game ***Reverie Knights Tactics***, não cita a Tormenta. As coletâneas de contos *Crônicas da Tormenta* têm mais histórias sem ela, que com ela.

Se o próprio material oficial fez isso tantas vezes, claro que você também é livre para fazê-lo sem mínima culpa.

Tormenta light

Eliminar a Tormenta de suas aventuras para torná-las mais leves, ou focadas em outros temas, é uma opção. Mas existe outra tão ou mais interessante. Mudar a Tormenta. Mudar seu gênero.

Como tudo em Arton, a tempestade também pode ser encarada de outras maneiras. Aqui a chave é abandonar o clima de horror cósmico que veio com *O Inimigo do Mundo*. Antes desse romance, a Tormenta era simplesmente uma invasão de monstros planares. Ainda um mal supremo a ser combatido, sim — mas não um horror inominável, enlouquecedor, de causar ânsias. Em vez disso, uma fonte inesgotável de bichos cascudos, batalhas e pontos de experiência.

Para um exemplo oficial de como abordar a Tormenta sob outra ótica, afastando o horror por completo, eu orgulhosamente (cof, cof...) apresento ***Império de Jade***.

Como explicam todos os livros básicos até hoje, a ilha de Tamu-ra foi o primeiro lugar de Arton atacado e devastado pela tempestade rubra. Seus poucos sobreviventes viveriam espalhados pelo mundo, derrotados, apenas sonhando com o antigo lar. Isso mudaria (spoiler!) após eventos ocorridos no romance *O Terceiro Deus*. Império de Jade trata, justamente, sobre a retomada e reconstrução de Tamu-ra.

Neste jogo de fantasia asiática, os demônios da Tormenta são chamados akumushi — palavra inventada que combina akumu (pesadelo) e mushi (inseto). Não é a única diferença, sei que alguns de vocês devem ter notado. Seus nomes remetem às primeiras edições do jogo, como sonoridade asiática, quando os soldados rasos invasores se chamavam kanatur e tai-kanatur. Foram separados de sua coletividade, não podem alcançar sua Anticriação, nem seus líderes monstruosos. Suas descrições e ilustrações são mais brandas. Mas o mais importante, akumushi NÃO possuem a habilidade de Insanidade da Tormenta. Eles NÃO enlouquecem as pessoas. A explicação, dentro do jogo, é que restaram apenas poucos demônios fracos, assim como os próprios tamuranianos se tornaram mais resilientes. Fora de jogo, o objetivo foi eliminar o ingrediente principal do horror cósmico: a loucura frente a uma verdade intolerável.

A destruição de Tamu-ra sempre foi um momento trágico na cronologia de Tormenta. Apesar disso, *Império* é um jogo positivo, otimista. É sobre o fim de um pesadelo e a retomada da vida, sobre a volta do mundo ao normal, o alívio após um grande sofrimento. Há perigo e monstros, mas nada que não se possa derrotar. Até inimigos antigos, como samurais e ninjas, trabalham juntos por um bem maior. Até mafiosos yakuza buscam a felicidade do povo.

Os meio-demônios da Tormenta aqui se chamam kaijin, palavra usada em filmes tokusatsu para monstros de tamanho humano, não gigantescos (estes são kaiju). Têm aquele mesmo aspecto de bichos cascudos, mas não macabros ou perturbadores; são como qualquer monstro dos Changeman (que, embora alguns duvidem, é destinado a crianças de 5 a 15 anos). Nem sequer são os monstros mais poderosos ou perigosos em Tamu-ra (estes também são os kaiju).

Em resumo, nesta parte de Arton, os demônios voltaram a ser monstros da semana. Com toda a diversão que isso implica.

Tormenta Alpha, a versão *3D&T* chuta-balde de Arton, usa uma abordagem parecida — mas vai ainda mais longe. Aqui também a Tormenta não é elemento de horror, pelo simples fato de que pode ser derrotada com uns pontapés: por conta das mecânicas e níveis de poder, um personagem jogador pode evoluir o bastante para enfrentar um deus maior, ou até uma entidade cósmica. Os todo-poderosos Lordes das Tormenta não passam de chefes de fase. Sim, é uma perversão completa de como a Tormenta é apresentada no material T20, uma bagunça total. Porque isso é *3D&T*.

E nem é preciso abandonar *Tormenta20*. Aqui também você pode tratar tudo de forma diferente, contrariar os autores, dar seu tom preferido. O próprio Leonel não teve receios em fazer chacota com a Tormenta em sua campanha online, *Fim dos Tempos*, como você pode ver bem aqui em ***As Formigas Estão Malucas***. Se ele pode, você também!

• • • • • • • • • •

Não vou cansar de repetir. Não importa o que diga qualquer outro jogador, qualquer mestre, até qualquer autor. Não importam os grupos de discussão, opiniões de maiorias ou elementos canônicos. Nada disso, absolutamente NADA, tem poder sobre sua mesa de jogo.

A Tormenta será um horror cósmico enlouquecedor, de revirar estômagos, apenas se você decidir que sim.

Não há Tormenta melhor ou pior. Há apenas a Tormenta certa. Aquela que você escolhe.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

BERSERK

A obra-prima de Kentaro Miura, expressão máxima do dark fantasy, pronta para influenciar sua campanha de *Tormenta20*

por Felipe Della Corte e Thiago Rosa

O aclamado autor Kentaro Miura faleceu mês passado, deixando como legado um dos mais influentes mangás da história: o mundo sombrio de Berserk. Lançada em 1989, a série seguiu a tendência de histórias adultas com temas sérios e muita violência, na época em alta por causa de obras como *Hokuto no Ken (Fist of the North Star)*. No entanto, Miura foi além.

Talvez o mangá seinen mais popular do mundo, *Berserk* começou sua publicação na revista mensal *Monthly Animal House*. Mangás seinen tem como público-alvo adultos, o que permitiu uma representação mais brutal da violência que nos mangás shounen que são mais populares aqui no ocidente.

Em meados dos anos 1990 o periódico passou a ser lançado como bimensal na *Young Animal*, onde Miura publicou também *Giganto Maxia* e *Japan*, em parceria com Buronson, de *Hokuto no Ken*.

Berserk ganhou fama não só pelas cenas pesadas de violência explícita, figurando criaturas bizarras literalmente saídas de pesadelos, mas por explorar um protagonista perturbado, atormentado por seu passado cheio de traumas, um anti-herói que vive apenas por seu desejo de vingança.

A origem da fúria

Munido de uma extensa lista de traumas desde seu nascimento, o protagonista Guts aprendeu cedo a ser violento e resiliente, o que chama a atenção dos mercenários Bando do Falcão, liderado pelo bonitão enigmático Griffith. Os personagens são construídos de forma a serem opostos; Guts é forte, bruto e se veste em tons escuros, enquanto Griffith é elegante, esguio e se veste em tons claros. A aparência do líder do bando faz com que o mercenário solitário o subestime, sendo derrotado em combate e se tornando um de seus comandados a contragosto.

O Bando do Falcão opera como espadas de aluguel, adquirindo riquezas e renome, enquanto Guts se estabelece como um homem de confiança para Griffith — seu melhor guerreiro e, aparentemente, um verdadeiro amigo. A proximidade faz com que o espadachim descubra dois importantes detalhes sobre seu líder: um pingente misterioso chamado Behelit e um objetivo a longo prazo de ter seu próprio reino.

O Bando do Falcão é contratado para participar de uma longa guerra e encontra, no lado dos inimigos, um ser imortal com uma sede interminável por batalha — Zodd, o Imortal. Mesmo as forças combinadas de Guts e Griffith não são o bastante para detê-lo, mas a criatura os poupa após ver o pingente do líder dos mercenários. Ajudando a vencer a guerra, os Falcões são sagrados cavaleiros. Um mal-entendido entre o líder e seu oficial de elite, porém, leva a um duelo. Derrotando Griffith, Guts abandona o Bando.

Separados, Guts e Griffith se ajustam de formas diferentes. O espadachim se concentra no domínio da espada, desejando exclusivamente se tornar mais forte. Griffith não consegue mais lidar tão bem com as responsabilidades do comando, se torna imprudente e acaba prisioneiro depois de seduzir a filha de um rei. É para resgatar seu antigo líder que Guts retorna ao Bando do Falcão.

Quando livram Griffith de seu cativeiro, os mercenários encontram apenas uma sombra pálida do homem que costumavam seguir. Traumatizado e derrotado, ele se entrega ao Behelit para transcender sua forma humana e se tornar um demônio poderoso. O ritual conduzido por Griffith sacrifica as vidas de seus homens e violenta seus corpos e almas, deixando os poucos sobreviventes marcados para sempre com um estigma sobrenatural que atrai criaturas das trevas.

Durante o episódio conhecido como "o eclipse", Guts sobrevive à matança mesmo após perder um olho e um antebraço no combate, escapando com vida somente devido à intervenção de um ser sobrenatural. Armado com uma prótese (que esconde um canhão) e uma nova espada, ele parte numa longa jornada de vingança através de um mundo que já não era exatamente um lugar amistoso e agora está apinhado de monstros horrendos. As coisas não ficam mais fáceis para Guts depois disso. Mas aí vocês vão ter que ler o mangá para descobrir.

Fantasia sombria

Existe certa controvérsia sobre a origem do termo fantasia sombria. Aparentemente, **Charles L. Grant** (*Arquivo X, Aparições Fantásticas*) e **Karl Edward Wagner** (*Crônicas de Espada e Magia*) o cunharam de forma independente e se referindo a gêneros literários distintos. Para Grant, fantasia sombria é aquela em que a humanidade é ameaçada por forças além de sua compreensão. Para Wagner, são histórias de espada e feitiçaria com protagonistas anti-heroicos e moralmente ambíguos. Curiosamente, ambas as definições se aplicam igualmente a *Berserk*.

Foi através dessas definições e de estudo póstumo que o trabalho de **Gertrude Barrows Bennett** (*Claimed, The Citadel of Fear*) foi considerado o codificador desse subgênero, apresentando elementos das definições de Grant e Wagner. Seu conto *Nightmare*, publicado em 1917, é tido como a primeira história de fantasia sombria. O trabalho de Bennett influenciou até mesmo **H.P. Lovecraft** (*Chamado de Cthulhu*).

De forma geral, a fantasia sombria é um subgênero que incorpora elementos de horror em um mundo fantástico. Na prática, se tornou um termo guarda-chuva para histórias fantásticas que possuam um clima pesado e presença do sobrenatural. Em alguns casos, histórias de horror são vendidas como fantasia sombria por questão de marketing. Nos anos 90, por exemplo, o mercado americano de literatura estava se recuperando de uma saturação devido à publicação de uma quantidade excessiva de romances de horror nos anos 80. Para evitar ser mais do mesmo, muitos romances de horror foram apresentados como "algo novo": fantasia sombria.

Fora da literatura, fantasia sombria é vista em uma infinidade de mídias. Especialmente quando se trata de adaptações, quanto mais ação a obra tiver, maior é a chance de que ela seja caracterizada como fantasia sombria em vez de horror. É o que acontece com a série de videogame *Dragon Age*, com a animação de *Castevania*, com a série *The Witcher* e com o RPG de mesa *Shadow of the Demon Lord*.

Para o próprio Kentaro Miura, fantasia sombria não era exatamente um subgênero. Ele via o termo como um prisma através do qual a fantasia podia ser vista. De acordo com ele, a fantasia épica ocidental sempre teve elementos sombrios, como aqueles vistos na forma dos orcs e dos espectros de *Senhor dos Anéis*. No Japão, porém, o gênero de fantasia chegou primariamente através de videogames para crianças como *Dragon Quest*, que removeram esses elementos. Escrevendo um mangá para adultos, portanto, Miura desejava retomar essas características sombrias pelas quais havia se interessado.

Em cenários idealistas de alta fantasia, elfos cavalgam unicórnios, cavaleiros combatem dragões e reis sábios fazem o que é melhor para o povo. Na cínica fantasia sombria, elfos até podem cavalgar unicórnios (para devorar aqueles que invadam suas florestas), dragões foram extintos pela caça predatória e não existe nenhum rei sábio, quanto mais um que queira o melhor do povo. Nesse subgênero, a vida não é justa, as ações têm graves consequências, às vezes o mal vence e o pior dos males não está nos monstros, mas sim dentro do coração dos humanos. Apesar disso, como um contraste ao horror puro, a fantasia sombria costuma apontar esperança. Existe a chance de vitória, de derrotar o mal, de um novo amanhecer. A esperança pode vir na figura de um espadachim soturno e traumatizado, mas existe.

As trevas em sua mesa de fantasia

Muitos dos elementos citados aqui como presentes na fantasia sombria devem ter soado familiares, já que eles também são parte de *Tormenta20*. Embora algumas histórias de *Tormenta* tenham um clima mais leve e se afastem do sombrio, ele é integral à Trilogia Tormenta, bem como aos romances recentes *A Flecha de Fogo* e *A Deusa no Labirinto*.

O grau de dificuldade de um jogo como *Tormenta20*, onde encontros devem ser planejados com cuidado e agir por impulso pode facilmente resultar em morte, já aproxima a experiência para próximo da fantasia sombria. Enquanto se aventurar pode ser encarado como banal e corriqueiro na alta fantasia, com herói perfeitos em suas armaduras brilhantes, *Tormenta* tem tripulações piratas massacradas brutalmente quando se deitam para dormir depois de um banquete.

Além de seguir esses ditames gerais do sistema, você pode conduzir sua história de determinadas formas para emular a experiência com foco na fantasia sombria. Opte principalmente por tons de cinza, por pessoas com falhas de caráter. Apresente maneirismos nos personagens coadjuvantes que mostram que não necessariamente são boas pessoas. Cicatrizes de batalha em um vendedor podem indicar que ele foi um veterano da Guerra Artoniana (de que lado ele lutou?), enquanto o quarto do clérigo na abadia pode esconder uma profusão de quadros retratando práticas sexuais perversas, e mesmo a criança élfica encontrada perdida na floresta pode se divertir torturando aranhas e pequenos animais na fogueira. Esses detalhes não devem distrair o andamento geral da aventura, servindo primariamente para estabelecer um clima mais pesado. Outra forma de invocar essa ambiguidade é dando características positivas aos vilões; quando um assassino em série faz caridade protegendo um orfanato ou um sacerdote de um deus maligno é completamente honesto em todas as suas interações, os limites entre bem e mal ficam nublados.

Elementos de horror na fantasia a tornam sombria. Porém, especialmente em um RPG, é essencial garantir que sua audiência (no caso, os jogadores) estejam confortáveis com aquilo que virá. Tivemos um *Encontro Aleatório* na *Dragão Brasil 133* sobre mesas seguras; são conselhos que podem ser aplicados para garantir que nenhum de seus jogadores fique desconfortável com uma cena. Pergunte com antecedência que temáticas incomodariam membros do grupo e deixe claro que, caso alguém se sinta desconfortável, deve dizer isso claramente para que um novo curso possa ser tomado. Diálogo e empatia são as suas principais ferramentas para obter uma experiência satisfatoriamente arrepiante.

Horror em regras

Um jogo com aspectos de terror, horror e fantasia sombria não pode ficar apenas apoiado no cenário de jogo e nas descrições do mestre. Causar tensão e asco nos jogadores pode ser uma consequência narrativa, mas é preciso lembrar que os personagens estão inseridos nesse contexto grotesco — são eles que devem sentir medo, terror e tristeza! Então como fazer os personagens sofrerem as consequências de se aventurar em um mundo sombrio?

Usando Condições

Tormenta20 apresenta um robusto sistema de condições que alteram as fichas de personagem para simular efeitos físicos e mentais. No contexto da fantasia sombria, as condições de medo e as condições mentais serão suas maiores ferramentas para simular a carga emocional sentida pelos personagens.

Em uma campanha de fantasia sombria, os personagens serão constantemente confrontados com situações e cenas que causarão choque e estresse emocional. Quando estiver criando suas cenas, determine com antecedência quais situações de terror e horror serão propositalmente impactantes para os personagens, e atribua um teste de Vontade ao final da narração do evento — em caso de falha, o personagem sofre uma condição pertinente até o final da cena.

Um exemplo: os personagens desconfiam que o barão local tem agido de forma estranha. Eles se infiltram nos aposentos do barão a noite e são surpreendidos com a cena do nobre devorando um qareen ainda vivo, sua cabeça e mandíbula deformadas mastigando as partes da vítima. Nesse momento, os personagens precisam fazer um teste de Vontade; em caso de falha, ficam abalados até o final da cena. Se falharem por 5 ou mais, ficam também enjoados por 1d4 rodadas, podendo até ser descobertos pelo barão!

Para definir a CD do teste, leve em consideração o grau de estranheza e o peso da cena para sua história. Eventos com pouca relevância para o objetivo da aventura, ou com pouco envolvimento do sobrenatural e do bizarro, como investigar uma chacina em um acampamento, devem ter CD 10. A partir daí, aumente a CD conforme a escala de importância do evento, de +0 para irrelevante até +20 para um elemento central da história — uma cena que representa o ponto principal da aventura. Você também pode aumentar a CD em +2 para cenas muito violentas e +5 para cenas extremamente bizarras.

Essa dinâmica valoriza os elementos mais sombrios da aventura, dando o peso necessário a esse tipo de situação, muito diferente da "banalidade" de combater o mal que se vê em alta fantasia.

Regra alternativa: Traumas

Atenção! Essa é uma regra destinada a jogadores maduros e que deve ser aplicada com parcimônia. Evite ao máximo utilizar traumas que podem ter relação com algum evento da vida real e sempre converse com seus jogadores antes de colocar essa regra em sua mesa.

A vida de aventuras é desgastante, perigosa e, muitas vezes, traumatizante. Os personagens passam dias e até semanas em locais perigosos, sofrendo ferimentos e presenciando cenas grotescas enquanto confrontam o que há de pior em Arton. Todo esse estresse pode levar suas mentes a sofrer danos permanentes, causando traumas.

Um trauma adquiro se torna uma penalidade permanente. Usar essa regra torna o jogo mais "letal" para os personagens pois, além de conviver com ferimentos e morte, podem ser obrigados a abandonar a vida de aventuras por conta de um excesso de traumas.

Traumas são sequelas de uma experiência terrível. Um personagem pode ter uma quantidade de traumas até 3 +Mod de Sabedoria. Se passar desse limite, o aventureiro se torna incapaz de se aventurar, perdendo toda sua vontade de enfrentar os perigos.

Sempre que um personagem ficar com pontos de vida negativos, faz um teste de Vontade com CD igual ao total de PVs negativos (por exemplo, se estiver com -12 PV, faz um teste com CD 12). Se falhar, o personagem sofre um dos traumas abaixo. O mestre pode rolar 1d6 ou escolher um da lista que achar mais apropriado para a situação.

Algoz. O personagem adquire um medo profundo do tipo de criatura que o deixou perto da morte. Sempre que ver uma criatura do mesmo tipo, precisa fazer um teste de Vontade CD 10 ou ficará abalado. Se for uma criatura da mesma espécie (em termo de jogo, com o mesmo nome), a CD aumenta para 20 e personagem fica apavorado ao invés de abalado.

Temor. O personagem tem medo de se expor ao perigo novamente, recebendo -5 de penalidade em testes de iniciativa e testes de resistência contra efeitos de medo.

Estômago Fraco. Sempre que vê alguma cena de violência, o personagem precisa fazer um teste de Vontade CD 15; se falhar fica enjoado por 1d4 rodadas.

Hesitação. Sempre que estiver numa situação de perigo (seja um combate ou perigo complexo) o personagem deve fazer um teste vontade CD 10 em sua primeira rodada. Se falhar, fica abalado pelo resto da cena.

Paralisia Traumática. Na primeira rodada de um combate, o personagem deve fazer um teste de Vontade (CD 15 + a diferença entre seu nível e a ND do encontro). Se falhar, fica paralisado de medo por uma rodada.

Tanatofobia. O personagem desenvolveu fobia à morte. Sempre que vê uma criatura morrendo, seja aliada ou inimiga, deve fazer um teste de Vontade CD 15; se falhar, fica pasmo por uma rodada.

Ferramentas para combater as trevas

Mesmo em um mundo terrível e obscuro, os heróis contam com habilidades, equipamentos e até aliados para auxiliá-los no combate às forças do mal. Aqui estão alguns exemplos extraídos das páginas de *Berserk*, utilizáveis em *Tormenta20*.

Poderes gerais

Aliado Feérico (poder geral)

Seu aliado se revela, na verdade, uma criatura do mundo das fadas. Dessa forma, tem truques mágicos que pode usar para auxiliá-lo em suas tarefas, muitas vezes de forma extremamente sutil. No começo de cada cena, você recebe 1 PM temporário para cada 2 níveis de personagem que possui. Esse benefício é em adição a quaisquer outros benefícios que o aliado já conceda.

Pré-requisito: um aliado permanente, como um companheiro animal ou montaria sagrada, por exemplo.

Empunhadura Gigante (poder geral)

Você não sofre redutor em ataques quando usa uma arma de uma categoria de tamanho maior que a sua. Aceitando um redutor de –5 nos ataques, você pode empunhar uma arma de duas mãos da sua categoria de tamanho com apenas uma mão ou uma arma duas categorias de tamanho maior que a sua com as duas mãos.

Pré-requisito: Empunhadura Poderosa.

Itens mágicos

Armadura Furiosa (item mágico maior)

Essa imponente armadura de metal preto coberta de espinhos é uma *armadura completa reforçada guardiã*. Quando o personagem entra em combate, ela crava em sua carne espigões metálicos que drenam seu sangue e o alimentam com quantidades sobrenaturais de adrenalina. O usuário se torna imune a condições mentais e condições de medo e recebe 2 PV temporários por nível de personagem no início de cada um de seus turnos. Além disso, sempre que falha em um teste de resistência, o usuário pode gastar 3 PM para rolar novamente o teste. Ao fim de um combate usando essa armadura, um personagem com Constituição 19 ou menor morre e é consumido pela armadura. Caso tenha Constituição 20 ou mais, o usuário tem seus pontos de vida e de mana reduzidos a zero. A armadura só pode ser removida se for alvo de *dissipar magia* dentro de uma área de *consagrar*.

Mata-Dragões (item mágico maior)

Essa *espada bastarda formidável tumular maciça de adamante* é de tamanho Grande, causando 3d6 pontos de dano. Nenhuma forma de resistência ou invulnerabilidade é capaz de diminuir ou evitar o dano dos golpes da mata-dragões. Devido a seu tamanho descomunal, a mata-dragões conta como uma arma alongada quando empunhada por personagens de tamanho Médio ou menor, apesar de ser uma espada bastarda. Um personagem precisa de Força 20 para conseguir empunhar a mata-dragões apropriadamente; caso contrário, sofre um redutor de –5 em seus ataques, além dos redutores normais por empunhar uma arma muito grande para o seu tamanho.

FELIPE DELLA CORTE
& THIAGO ROSA

DUNGEONS & DRAGONS®
CRÔNICAS DE DRAGONLANCE

Trilogia completa em versão física ou digital | jamboeditora.com.br

Elden Ring vai juntar George R.R. Martin e From Software para não dar perdão. Só faltou o Leonel!

O MESTRE CONTRA OS JOGADORES 2

TOOLBOX

Algum tempo atrás, tivemos uma Toolbox intitulada *Mestre Contra os Jogadores*. Naquela coluna, tentei explicar o que eu entendia por esse slogan, o que era o "jeito Zargon" de mestrar e como isso tudo podia ser aplicado na ficção. Desde então, passei a mestrar ao vivo, escrevi algumas colunas sobre o papel deste jogador especial e conversei no Twitter sobre deveres e expectativas do mestre.

Em suma, pensei bastante sobre o que é ser mestre de RPG, por que isso parece tão desafiador para algumas pessoas e por que existe a noção de responsabilidade com o cargo.

Por isso chegou a hora de voltar ao assunto. Comecem a rasgar fichas de personagem, leitores. Voltamos a falar do mestre antagonista. E de como, cada vez mais, acho que este é o jeito ideal de mestrar.

Começando do começo

Para falar sobre "mestre contra os jogadores" precisamos definir o que é um mestre de RPG. Parece óbvio? Talvez. Mas eu discordo fortemente de vários consensos que existem sobre o que é ser mestre.

Também há algum tempo tivemos uma coluna intitulada *Como Ser um Mau Mestre*, em que tentei tirar das costas dos leitores o peso e a responsabilidade de zelar pelo resto do grupo. Recomendo dar mais uma olhada nessa coluna, mas vamos voltar ao tema agora mesmo.

Pense em qualquer atividade divertida em grupo *exceto RPG*. Digamos sentar para conversar numa mesa de bar (depois da pandemia e com todo mundo vacinado!), jogar um jogo de tabuleiro, montar um quebra-cabeças, jogar videogame, qualquer coisa mesmo. Agora imagine a seguinte situação: um dos participantes da atividade olha para outro e diz "Certo, estou aqui. Pode começar a me entreter". No final da atividade, o mesmo participante diz "Não gostei, você não me divertiu o suficiente" ou "Foi legal, você me divertiu, parabéns".

Consegue imaginar *qualquer* atividade em que isso seria aceitável? Provavelmente uma pessoa que se comportasse assim seria visto como um esquisito, alguém arrogante e pomposo. Quem ele é para exigir que outro o divirta?

Mas há décadas manuais de RPG nos dizem para contradizer esse instinto, ignorar essa norma básica de convivência

social. Somos martelados com a noção de que o mestre tem que divertir os jogadores e que o sucesso de uma sessão de RPG é medido por quanto ele conseguiu fazer isso.

Só tenho uma pergunta: por quê?

Não é retórica. Realmente tente arranjar uma resposta para isso. Por que diabos um participante de uma atividade em grupo deve trabalhar para divertir os outros? Por que sua própria diversão está em segundo lugar? Por que é aceitável que haja uma exigência (implícita ou explícita) de que ele sirva de entretenimento para o grupo?

Como já falei na coluna *Como Ser um Mau Mestre*, acredito firmemente e cada vez mais que a responsabilidade de cada jogador é divertir a si mesmo e todos os outros, como em qualquer outra atividade em grupo. Se estou na mesa de bar, devo ser agradável com todos. Se estou jogando um boardgame, devo respeitar as mesmas regras que todos e me esforçar para que a competição seja saudável. Existem exceções: mesas de RPG profissionais ou que trazem algum ganho para o mestre (como é o caso de *Fim dos Tempos*) podem também oferecer uma contrapartida ao resto do grupo — o mestre pode "trabalhar mais" porque está recebendo para isso. Mas, em todos os outros casos que eu consigo imaginar, essa diferença de papéis não existe.

No passado, havia a noção de que os jogadores "deixavam" o mestre exercer seu lado criativo ao participar da campanha. Assim, eles deviam ser recompensados com diversão. Mas ao mesmo tempo, o mestre era encorajado a não exercer demais seu lado criativo (pois isso tiraria a liberdade dos jogadores) e a deixar que eles exercessem sua própria criatividade, sem que precisassem "pagar" por isso. Hoje em dia, temos muitas opções para exercer nossa criatividade, desde fazer um canal no YouTube até publicar um livro independente. O RPG não é a única válvula de escape criativo. Não há mais essa contrapartida, o mestre que assume essa responsabilidade não tem nenhuma recompensa.

Assim, respondendo ao questionamento lá atrás, a resposta me parece uma só: o mestre de RPG é um participante de uma atividade em grupo, na qual ele está para se divertir. Qualquer coisa além disso me parece arrogância ou subserviência. E nenhuma dessas é uma postura que espero de um amigo.

Antes do começo

Na verdade, antes de falar sobre o que é ser mestre, deveríamos falar sobre o que é ser jogador. Afinal, "mestre contra os jogadores" é também "jogadores contra o mestre".

Vamos voltar ao nosso exercício de imaginação. Você está na mesa de bar (pós pandemia, me deixem sonhar...). Chama o garçom para pedir um lanche. Então um de seus amigos interrompe seu pedido e manda o garçom trazer outra coisa. Ele olha para você e diz: "Não se preocupe, você vai gostar mais desse outro lanche. Deixe que eu decido". Você está jogando o boardgame e um dos participantes começa a quebrar as regras. Você o questiona e ele diz: "Não se preocupe, você vai se divertir mais assim. Eu decido quais regras devem ser seguidas". Você está jogando videogame e um dos participantes perde de propósito. Ele diz: "Perdi para você não ficar frustrado. Você venceu! Parabéns!".

Você continuaria sendo amigo dessa pessoa?

Não sei quanto a vocês, mas alguém que tentasse tomar decisões por mim, mudasse as normas do nosso convívio arbitrariamente e me tratasse como criança não duraria 15 minutos no meu círculo de amizades. De meus amigos eu espero respeito.

Não consigo pensar em nenhuma atividade em grupo onde um dos participantes trata os demais como se não soubessem ou não quisessem tomar suas próprias decisões e lidar com elas. Até mesmo descrever isso é estranho, parece que estou narrando as ações de alguém com motivos escusos.

Então por que diabos achamos que o mestre de RPG pode ou *deve* fazer isso?

Se estou mestrando para um grupo, tenho respeito por todos os participantes. Confio na maturidade e inteligência deles. Não tenho a presunção de criar finais felizes para seus personagens ou pensar em como agradá-los além de corresponder às expectativas que eles mesmos expressam. Não me acho superior, não acho que tenho o direito de quebrar regras. Não perco combates e desafios de propósito, sei que eles podem vencê-los sozinhos — ou lidar com as consequências de uma derrota.

Assim como existia a noção de que os jogadores "deixavam" o mestre exercer sua criatividade (atuando como chefes ou clientes) também existia a noção de que eles não sabiam o que era melhor para si mesmos ou para seus personagens. O mestre deveria cuidar deles, antecipar suas vontades, mentir sobre rolagens, preocupar-se unilateralmente em não ferir seus sentimentos. Em suma, tratá-los como inferiores.

O mestre e os jogadores têm funções diferentes *dentro do jogo*: um controla o ambiente e os coadjuvantes, os outros controlam seus personagens. Mas fora de jogo todos precisam ser iguais, ou uma relação tóxica pode se desenvolver. O contrato social que existe entre amigos governa coisas como franqueza ao colaborar num projeto criativo e adesão às regras de um jogo. Ou seja, esses elementos não fazem parte da relação assimétrica entre mestre e jogadores. Quando o assunto é decidir os rumos narrativos do personagem, quais regras são seguidas e seu sucesso ou fracasso numa situação, mestre e jogadores devem ser *iguais,* pois estes são assuntos extra jogo, que fazem parte do mundo real.

"Uma tempestade se aproxima", diz o mestre. "Vou procurar abrigo", diz o jogador. Isto faz parte do jogo e não é uma relação entre iguais — o mestre controla todo o clima e o jogador tem poder sobre apenas um personagem. "Role Sobrevivência", diz o mestre. "Ok, tirei 15", diz o jogador. Isto faz parte do mundo real e é uma relação entre iguais — os parâmetros da interação já foram estabelecidos, quem os contrariar está se colocando acima dos outros.

Isso não se aplica só às regras — também diz respeito a decisões e rumos narrativos dos personagens. Se o jogador diz que vai atacar o rei, faz parte do papel do mestre (e de seu respeito pelo amigo) ser franco e lidar com a situação, descrevendo que o rei manda prendê-lo ou coisa do gênero. Decisões e respostas a elas são elementos do mundo real. Não foi o personagem que decidiu, foi o jogador!

De novo a resposta ao questionamento é óbvia: o jogador de RPG é um participante de uma atividade em grupo, na qual ele está para se divertir. Qualquer coisa além disso me parece infantilização ou estrelismo.

Um contra todos

Certo, mestre e jogadores são iguais enquanto pessoas no mundo real e compartilham da mesma responsabilidade de divertir o grupo. Mas onde entra o antagonismo nisso?

Na verdade, "mestre contra os jogadores" é uma frase chamativa, mas admito que é falsa. Ela não descreve com precisão o jeito que considero mais saudável e divertido de jogar. A frase real seria: "mestre honesto com os jogadores".

Embora teoricamente possamos criar qualquer tipo de narrativa em RPG, a imensa maioria dos jogos trata de histórias de aventura de algum tipo. Mesmo quando não há ação, não consigo pensar em nenhum RPG que não lide com conflito. Existem histórias sem conflito na ficção, mas são raras e muitas vezes experimentalistas — estudos da personalidade e vida interna de um personagem, exames da banalidade do mundo cotidiano etc. Até hoje nunca vi um RPG que explore esse tipo de histórias. (Fazendo sempre a distinção de que não estou falando de *storygames*.)

Assim, se o mestre controla o ambiente e os coadjuvantes, é natural que grande parte de seu papel seja assumir uma postura antagônica quanto aos personagens. Ao interpretar o lich maléfico, não faz sentido dizer que ele escolhe não lançar uma magia que poderia matar o paladino heroico. Seria desonesto fazer isso. Ao descrever o vulcão em erupção, é absurdo arbitrar que a lava causa o mesmo dano de um golpe de espada só porque a druida está com poucos pontos de vida. Se o grupo decidiu criar uma narrativa de protagonistas em conflito com antagonistas e perigos, a única forma honesta de representar esses antagonistas e perigos é fazendo com que eles se coloquem contra os protagonistas.

É claro que, num ambiente amistoso, faz parte da honestidade do mestre interpretar coadjuvantes amistosos. O taverneiro que sempre acolhe os heróis não vai envenená-los sem mais nem menos. O céu azul não vai se abrir numa chuva de meteoros. O mercenário que quer interrogá-los não vai matar todos antes que possa fazer a primeira pergunta.

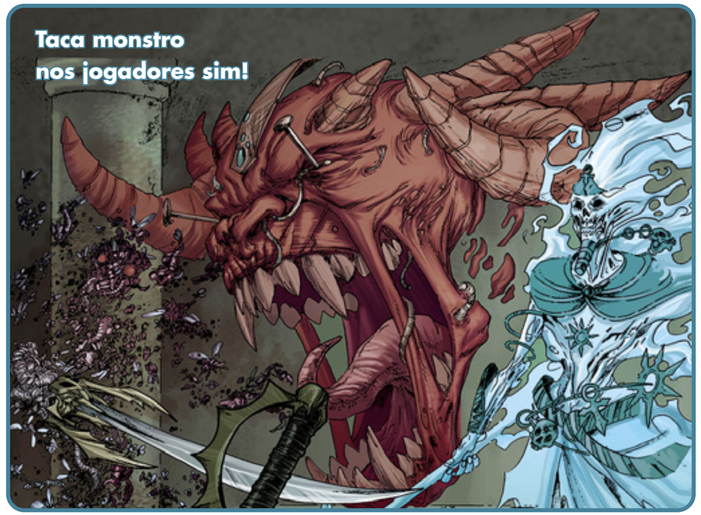
E faz parte da honestidade do mestre responder da melhor forma possível às boas ideias e rolagens dos jogadores. Você planejava um combate épico mas o bárbaro tirou todos os pontos de vida do dragão com um único golpe? Seja honesto e diga que ele caiu. O jogador apresentou um argumento incontestável para convencer o NPC de algo? Não force a barra, seja honesto e faça o NPC concordar. O grupo inventou um esquema engenhoso para enriquecer? Deixe eles encherem os bolsos de ouro, é mérito deles.

Defina os parâmetros da situação, não importa se é um desafio ou uma cena idílica. Então seja honesto quanto ao que acontece. Não refaça tudo de última hora para "manter a história nos eixos" ou "salvar o grupo". Não tente "consertar" decisões ou rolagens, elas não estão quebradas. A verdadeira interpretação só pode existir quando você também interpreta o mundo e os coadjuvantes, não quando pensa na trama (o famoso "metagame"), protege os personagens e empurra a narrativa para um lado. Se não quer *de jeito nenhum* que um personagem morra, crie um inimigo que não vai matá-lo em hipótese alguma. Respeite os jogadores.

Mundo real

Uma vez que as situações sejam resolvidas (ou que o jogo acabe), pare de interpretar. Parece óbvio, não? É lógico que, na vida real, não devemos continuar interpretando NPCs ou tentando controlar o mundo.

Mas, de novo, repetidas vezes somos bombardeados com "conselhos" sobre fazer exatamente isso.



Vamos voltar aos nossos exemplos bizarros. Você está na mesa do bar, comemorando o fim da pandemia. Então esquece o nome de alguém, magoando a pessoa. Seu amigo sugere que o bar passe a dar etiquetas para os clientes escreverem seus nomes e colarem na roupa. Você está jogando o bendito boardgame. Empolgando-se, fala alto demais e incomoda os vizinhos. O tal amigo tem a solução: incorporar uma regra no jogo ditando o volume máximo de decibéis que cada jogador pode emitir.

Agora imagine que esse amigo quase alienígena toma essas atitudes sem consultar ninguém, simplesmente assumindo a responsabilidade (e a autoridade) de solucionar tudo. Ele chega à conclusão de que, como os problemas aconteceram num contexto específico (o bar e o boardgame), a solução deve estar ligada ao contexto, não às pessoas.

Isso faz algum sentido para alguém?

No entanto, é exatamente a mesma coisa que um mestre faz quando ouve um problema de um jogador e tenta solucioná-lo dentro do jogo. O jogador está tímido e não consegue se impor? Seu personagem vira o herdeiro do trono e se torna o centro das atenções. Uma jogadora está fazendo piadas demais e desviando o foco do jogo? A partir de agora, tudo que for dito pelos jogadores terá sido dito na história. Problemas que dizem respeito a pessoas recebendo "soluções" que dizem respeito a personagens. E tudo isso decidido pelo mestre, sem consultar ninguém. A chance de isso funcionar é próxima do zero.

Se um jogador tem um problema com algo no jogo, é responsabilidade dele ser maduro o bastante para expressar isso — e do resto do grupo ser empático o bastante para notar quando alguém não consegue se expressar. *Não* é responsabilidade única do mestre. O mestre não é o chefe do jogo ou o guardião do bem-estar psicológico dos jogadores. Na verdade, um leigo assumindo papel de terapeuta é algo muito perigoso!

Quando o problema vem à tona, mestre e jogadores são iguais na tentativa de resolvê-lo. Qualquer problema extra jogo (isto é, qualquer situação que afete as *pessoas reais,* não os personagens) deve ser resolvido em conjunto. O jogador não faz um pedido para o mestre — ele relata que algo não está bom para a(s) pessoa(s) envolvida(s). O mestre não toma uma decisão unilateral de como resolver isso — todos os envolvidos devem trabalhar em conjunto contra o problema. É como num (bom) namoro ou casamento: uma parceria entre iguais, na qual o casal é uma equipe que trabalha unida para obter a melhor convivência possível. Uma boa sessão zero, por exemplo, evita boa parte dos problemas e os outros devem ser resolvidos por todos juntos, como iguais.

Digamos que você coloca aranhas gigantes numa sala da masmorra. Um dos jogadores diz que tem fobia de aranhas e se sente mal com as descrições. A solução *não* é, por exemplo, descrever que um gás venenoso surge e mata as aranhas, que são substituídas por outro monstro. Em vez disso, o melhor é parar o jogo por alguns minutos, discutir como grupo (sem relações de hierarquia) quais tipos de descrições causam problemas, verificar se a campanha não está infringindo nada disso e checar se todos estão de acordo com as aranhas nunca tendo existido — sempre foram escorpiões, por exemplo. É uma decisão do grupo, ou pelo menos do jogador envolvido e do mestre.

Crime & castigo

Vamos voltar uma última vez para os exemplos do amigo que parece um reptiliano infiltrado na nossa sociedade. Digamos que, na mesa de bar, você derruba refrigerante sobre outra pessoa, molhando suas roupas. O amigo esquisito olha para você e diz: "Vá para a cadeira do canto e fique 10 minutos em silêncio como castigo". Você chega atrasado à noite de boardgames. Seu amigo decreta: "Você só pode comer um pedaço de pizza como punição".Alguém aí acha isso apropriado?

Muitas vezes ouço gente falando "Quando o jogador toma uma decisão idiota, o mestre tem que matar o personagem mesmo!" ou "O grupo está só fazendo piadas e rindo? Joga um tarrasque em cima deles!".

Por que o mestre teria o direito de *punir* seus amigos?

Admito que já fiz isso. Na verdade, fiz muito. Numa tentativa de manter o foco na interpretação, eu costumava impor penalidades a jogadores que faziam muitos comentários e brincadeiras que interrompiam o jogo. Digo "tentativa" porque, obviamente, isso nunca deu certo — e demorei *muito* a notar. As brincadeiras não diminuíam, eu só me tornava mais antipático com meus amigos. Felizmente nunca foi algo que os levou a se afastarem de mim, mas era um comportamento bizarro!

"Mestre contra os jogadores" significa que todos são iguais, como adversários num esporte. Você não tem o direito de punir seus iguais, nem de decidir o que constitui uma ideia "idiota". Se alguém me chamasse de idiota durante uma atividade em grupo, provavelmente eu iria embora. Você não tem o direito de, sozinho, decidir o que é uma quantidade apropriada de piadas e comentários fora do jogo. Pode (e deve) dizer o que quer e os demais devem concordar ou discordar, também expressando sua preferência. Talvez o resto do grupo queira um ambiente descontraído, cheio de brincadeiras, com pouca interpretação. Se isso não é aceitável para você, talvez seja melhor jogar com pessoas diferentes e praticar outras atividades com este grupo.

Se o grupo todo concordou com algo (digamos uma quantidade X de piadas), você obviamente pode pedir para voltar à interpretação. Mas adivinhe: os outros jogadores também podem. Mais uma vez, o mestre não é uma autoridade. Ele não é um professor que manda os alunos pararem de conversar. Qualquer um pode pedir para o grupo voltar ao jogo ou fazer qualquer outra coisa que tenha sido combinada. Então cada um assume seu papel mais uma vez e a história continua.

As ameaças e monstros que o mestre coloca na aventura, além dos níveis de dificuldade e outras questões dentro do jogo, nunca devem ser um "castigo" para personagens ou jogadores. Isso é desonesto. Se você não tinha planejado o tarrasque, não jogue o bicho sobre os personagens porque o grupo não está prestando atenção. Ao fazer isso você está enganando todos — inclusive você mesmo.

Da mesma forma, não é seu papel recompensar ninguém. Um dos jogadores arrumou o lugar onde vocês jogam? Não dê a ele mais XP ou um item mágico. Isso é condescendente. Como grupo, vocês podem concordar com tarefas para cada um e talvez com um "pagamento" — digamos, quem tem o trabalho de arrumar a bagunça toda semana não precisa entrar na vaquinha dos refrigerantes. Mas isso é cortesia comum entre amigos. É a mesma coisa que contribuir com a gasolina do amigo que sempre dá carona a todos.

Mas itens mágicos, XP e ouro não são recompensas? O nome do capítulo de *Tormenta20* não é exatamente esse?

Sim. São recompensas *para os personagens*. Sendo honesto com o grupo, você interpreta os vilões e o ambiente, determinando os tesouros que os heróis conquistam na história. Esses tesouros não são afetados por boa interpretação, pontualidade, empréstimo de livros ou qualquer outra coisa fora do jogo.

Do contra

Certo, mas quase nada aqui tem a ver com "mestre contra os jogadores"! O que significa isso afinal?

Na verdade, "mestre contra os jogadores" é tudo isso. É um jeito de jogar em que todos se respeitam. Enquanto você se considerar uma autoridade que sabe o que é melhor para os outros, que tem o dever de diverti-los, que determina para onde a história deve ir, que quebra regras à vontade, que mente sobre rolagens e que decide como os demais devem se comportar na vida real, então realmente não faz sentido estar contra os jogadores. Você tirou deles qualquer poder. Eles são incapazes de reagir — e, quando vencerem, será porque você decretou, não por suas próprias ações.

É um jeito de jogar, claro. A polícia do RPG não vai apreender os livros de ninguém por jogar assim.

Mas, na minha opinião e para todos os grupos com quem joguei até hoje, é um jeito de jogar exaustivo, que isola as pessoas umas das outras. Cria relações de dependência e poder, além de um falso senso de autoridade.

Uma vez que você se coloque como um igual, respeite as regras, abra mão do controle e confie em seus amigos, você realmente conseguirá interpretar perigos e vilões. Entrar na pele deles, pensar como eles pensariam, tentar cumprir seus objetivos. Ser livre para se divertir também.

Enfim, jogar contra os jogadores.

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

Notícias do Mundo de Arton • Edição 99 • Escrita e editada pelos Goblins de Valkaria

GRANDE EXPEDIÇÃO CARTOGRÁFICA

Após as últimas guerras que assolaram o continente e a queda da Flecha de Fogo, o mundo de Arton mudou como poucas vezes se viu nos últimos quatro séculos. Essas profundas alterações — tanto físicas quanto políticas — demandaram um novo mapeamento do território do continente. Pelo menos, este é o intento da Guilda dos Exploradores de Gorendill ao patrocinar uma série de expedições cartográficas.

Quem explica é o professor Monterram Stormhammer, líder da Guilda e um dos mais afamados aventureiros artonianos. Nas palavras do próprio anão: "Mapas desatualizados são como picaretas de vidro. Bonitos de olhar, mas não servem para o trabalho".

Monterram já havia sinalizado a necessidade de novos mapas, mas devido aos acontecimentos recentes e o clima de instabilidade, o professor temia que o trabalho ficasse desatualizado antes mesmo de concluído. Sem mencionar, claro, os grandes riscos para os viajantes. Por isso, a Guilda decidiu esperar por dias melhores. E estes, de acordo com ele, finalmente chegaram. Analisando o desfecho da Guerra Artoniana, Monterram duvida muito que alguma mudança drástica ocorra. Para ele, 1418 será o primeiro de uma série de anos tranquilos.

O trabalho consiste em visitar regiões distantes e inóspitas, tomar notas do máximo de detalhes possíveis e entregar os compilados na sede da Guilda dos Exploradores. O cartógrafo responsável por compilar os relatos e produzir as ilustrações do novo mapa será outro anão, Dramuss, conhecido e aclamado por seu trabalho ao representar áreas de Tormenta. Os valores de recompensa variam de acordo com a periculosidade e a distância dos lugares explorados.

"Adoraria fazer parte de alguma das expedições, mas estou com um problema sério no telhado da sede da Guilda e preciso ficar para acompanhar essa maldita reforma" — lamenta.

Dagaer destruída em ataque de orcs

As notícias sobre um estranho duplo assassinato em Nova Malpetrim, trazidas com exclusividade na última Gazeta do Reinado, mobilizaram uma quantidade considerável de aventureiros. O metódico criminoso deixou junto aos corpos alguns exemplares muito antigos deste periódico e também dois itens mundanos.

Coube aos heróis fazerem a ligação entre os objetos e os folhetins. A primeira pista — o projétil — era uma referência ao assassinato de Ashkolt Vorlat, de Ahlen, crime até hoje sem solução. Uma busca ao túmulo de Ashkolt confirmou a profanação. Para a consternação e espanto da nobre família, as mãos do cadáver tinham sido removidas.

Junto ao corpo foi deixado um outro exemplar da Gazeta de número 29. O jornal foi levado até Nova Malpetrim, onde as autoridades tentarão decifrar o crescente enigma. É possível que algo nessa edição tenha relação com uma nova trilha investigativa e, talvez, com a segunda pista: o olho de pedra.

A suposição inicial tinha relação com a quinta edição da Gazeta, deixada na cena do crime e cuja manchete falava de Izzy Tarante, capitã do navio Cação Cego. Porém, foi impossível localizar a pirata, cujo paradeiro atual é desconhecido. É muito provável que se trate de um beco sem saída.

Como até o momento nada conclusivo foi descoberto, todas as informações apenas deram origem a mais perguntas. As buscas pelo criminoso e as tentativas de antever seus próximos passos continuam.

Primogênito oferecido!

Um curioso anúncio tem circulado entre os moradores da cidade de Gorsengred, em Ahlen. O Barão Castella — um dos novos ricos mais proeminentes do lugar — está à procura de alguém para desposar o filho, Miguel. Contudo, os termos do contrato são, no mínimo, peculiares.

Casamentos arranjados onde um nobre oferece a mão de um filho em troca de vantagens políticas e financeiras são uma tradição bastante antiga e comum entre a nobreza de Ahlen. Foi assim que o próprio Castella se tornou Barão, ao unir-se em matrimônio a uma jovem da família Tivanor.

Porém, o valor estipulado por Castella é desproporcional. Na verdade, é tão alto que parece que o pai está disposto a se livrar do filho de qualquer jeito! Dono de terras férteis ao longo do Rio Yrlanyadish, Castella fez fortuna com o comércio na cidade, se tornando uma peça importante nos negócios da família. E Miguel, em vez disso, é uma fonte de constante preocupação.

O filho do Barão é um arruaceiro contumaz e bon vivant. Esteve envolvido em inúmeras confusões, além de ter se envolvido amorosamente com herdeiros de ambas as famílias rivais dos Tivanor: os Zinfraud e os Hordiggard.

Assim, Miguel coleciona inimigos. Há quem acredite que este casamento é a última cartada de Castella para acalmar as águas na cidade e salvar, se não a reputação, pelo menos a vida do único filho.

Sszzaasitas em Fauchard

Um velho fazendeiro de nome Kassamar, cuja propriedade fica nos arredores de Fauchard, em Petrynia, relatou um aumento significativo de encontros com cobras venenosas nos arredores da propriedade. Um dos seus trobos de estimação já foi morto pelo veneno dos animais, e outro se encontra em estado grave, tratado por clérigos de Allihanna dos bosques próximos.

Kassamar — conhecido localmente por sua honestidade e dignidade — já encontrou e destruiu uma dúzia de ninhos ao redor da fazenda, mas as cobras continuam se proliferando. Membros da guarda de Fauchard, compadecidos com a situação, se propuseram a investigar o caso. Eles suspeitam que exista um culto secreto de sszzaazitas na região. Seria uma explicação plausível para o súbito aumento dos animais, sabidamente símbolo do Deus da Corrupção.

O próprio Kassamar não acredita nisso. Para ele, o motivo estaria ligado a suposta diminuição de outros animais que caçavam esses bichos, como certas aves rapinantes. Ele acredita na existência de alguma tribo goblinoide escondida nas proximidades, se alimentando dos ovos destes predadores. Apesar de não ter muito dinheiro, está disposto a acompanhar aventureiros para provar sua versão.

FEITIÇARIA & TECNOLOGIA

Dentre as inúmeras mudanças trazidas por *Tormenta20*, talvez a mais importante seja a passagem do tempo. Agora oficialmente em 1420, não foi apenas o calendário que avançou em Arton, mas também a tecnologia, em grande parte representada pela classe básica Inventor e sua maior contribuição para a mesa de jogo: os Itens Superiores.

Essa mecânica trouxe para o sistema uma nova camada de opções para equipamentos, que faz uma "transição" mais suave entre objetos comuns e os supercobiçados itens mágicos — que pela história se tornaram extremamente raros em Arton, culpa dos planos mirabolantes de Mestre Arsenal.

Apesar de serem uma habilidade relativamente exclusiva do Inventor, os Itens Superiores estão disponíveis para todos os jogadores através da compra, e são uma ótima opção de recompensas para aventuras.

Entretanto, o livro básico de T20 traz opções de modificações focadas nos equipamentos mais básicos de aventura: armas, armaduras e escudos. Isso é um pouco frustrante para algumas classes cujas habilidades dependem muito pouco desse tipo de item. Também existem poucas modificações que oferecem algo além de aumentos numéricos como bônus de ataque, dano e defesa.

Por isso, depois do sistema base pronto, começamos extensos debates sobre tipos mais complexos de modificações, mas muitas das ideias levantadas pelo time acabavam pedindo um passo atrás: um olhar um pouco mais aprofundado sobre os tipos de itens que o jogo oferece.

Armas, armaduras e equipamentos em geral

Ao contrário da maioria dos cenários de fantasia medieval, Arton não é apenas um mundo de "espada e magia". A diversidade de elementos fantásticos e a complexidade do cenário deixam meio nebulosa a classificação de Tormenta: ao mesmo tempo que temos ordens de cavalaria à serviço de reis, também existem cidades flutuantes que fazem comércio com seres de outros planos, sem falar nos colossos de metal pilotados por tropas puristas e autômatos animados por magia.

A presença de Artífices e Inventores sugere que a tecnologia do mundo está em avanço constante, muito mais acelerada do que o progresso social — sem qualquer conexão com nosso mundo, Arton pode facilmente ser uma monarquia feudal e ao mesmo tempo apresentar tecnologias parecidas com as da era vitoriana europeia.

Isso deve refletir nas opções de equipamentos para os personagens, que vão além do kit básico "espada, mochila e ração de viagem". Objetos práticos, como cordas e tochas, não perderam sua utilidade nem em nosso mundo moderno, por isso garantem seu lugar na lista, mas queremos oferecer mais opções para personagens que não desejam só combater ameaças diretamente, e preferem resolver as situações de perigo com inteligência e recursos.

A proposta é reorganizar a classe de "Itens & Serviços" em cinco categorias diferentes, para definir com mais precisão os tipos de itens do jogo: alquimia, equipamento de aventura, esotéricos, ferramentas e vestuário.

Cada uma dessas categorias tem suas particularidades de regras de uso, fabricação e preço. Algumas inclusive recebem a própria lista de modificações para dar mais espaço de customização aos personagens.

Importante ressaltar que itens alquímicos não precisam de nenhuma alteração. Essa categoria já funciona muito bem como está, e suas regras fazem bastante sentido com o que é proposto para o cenário e sistema.

Itens Gerais

Essa é uma categoria abrangente demais para receber qualquer tipo de regra especial, além de ser um pouco generalista demais para o gosto de alguns jogadores. Mesmo assim, vários itens aqui encontrados trazem longos textos explicativos, o que poderia ser otimizado dividindo-os por tipo.

Por isso, criaremos três categorias: equipamento de aventura, ferramentas e vestuário.

Equipamento de aventura

Aqui se encaixa todo tipo de item útil para realizar aventuras e explorações — em resumo, são itens que costumam ter um efeito de jogo que não afeta diretamente um teste, seja de atributo ou perícia. Alguns exemplos são corda, espelho, mochila, pena, saco de dormir e tocha. Esse tipo de item não pode receber modificações.

Ferramentas

São todos os itens comuns que afetam diretamente testes, como por exemplo todos os kits (que cancelam as penalidades

de –5 das perícias, essencialmente concedendo um bônus de +5) e itens que concedem bônus fixos, como a barraca (+2 em testes de Sobrevivência para acampar) e o pé de cabra (+5 em testes de Força para arrombamento forçado).

Vestuário

No livro básico, essa sessão oferece trajes completos que funcionam de forma muito similar às ferramentas: alguns cancelam penalidades (como o traje da corte) enquanto outros fornecem bônus específicos (como o traje camuflado). No entanto, sentimos que muitos jogadores gostariam de ter mais opções para vestir seus personagens de forma adequada. Por isso, além dos trajes, oferecemos algumas opções adicionais de peças. Como mestre, você pode criar ou alterar bônus para peças de roupas, mas cuidado para não acabar enchendo os personagens de pequenos bônus!

Botas. Calçados resistentes e confortáveis, fornecem +1 em testes de Atletismo para correr. (T$2)

Capa. Feita com couro resistente para proteger o usuário do sol e da chuva. Pode vir com ou sem capuz. Fornece +2 em testes de resistência contra efeitos do clima. (T$5)

Chapéu. Fornece +1 em uma perícia baseada em Carisma, escolhida no momento da fabricação. A aparência do chapéu geralmente está ligada à perícia. Por exemplo: uma bandana com pintura de caveira que da +1 em intimidação. (T$2)

Luvas. Um par de luvas reforçadas que fornece +1 em testes de Atletismo para escalar. (T$2)

Manto de mago. Um tecido reforçado que cobre todo o corpo, geralmente de cores bufantes e muito usado por conjuradores. Fornece +2 em testes de concentração para magias.

Modificações para Ferramentas e Vestuário:

Aprimorado. Um item com esta modificação é construído de forma cuidadosa e com os melhores materiais. Apenas itens que já fornecem bônus em testes de perícias podem receber essa modificação, aumentando esse bônus em +1.

Magistral. Aumenta o bônus de perícia fornecido para +2. *Pré-requisito:* Aprimorado.

Obra-prima. Aumenta o bônus de perícia fornecido para +3. *Pré-requisito:* Magistral.

Multifuncional. Essa modificação pode ser aplicada em um item que já forneça um bônus para um teste de perícia. Escolha uma outra perícia que utiliza o mesmo atributo-chave: o item passa a fornecer o mesmo bônus para a segunda perícia escolhida.

Recompensando boas ideias

Apesar de equipamentos de aventura não poderem receber modificações, o mestre pode, com cautela, permitir que jogadores comprem ou fabriquem itens desse tipo com a modificação *aprimorado* vinculada a usos específicos de perícias que façam sentido com a função básica do item.

Por exemplo, você pode permitir uma *corda aprimorada* que fornece +2 de bônus em testes de Atletismo para escalar quando utilizada, ou mesmo um lampião aprimorado que fornece +2 em testes de Investigação para procurar em locais escuros. Dessa forma, você premia a criatividade de seus jogadores sem criar problemas de abuso nos testes de perícia.

Esotéricos

Esse tipo de item fez sua estreia aqui mesmo na *Caverna do Saber,* na edição 163. A intenção com esotéricos era dar opções de equipamentos para as classes conjuradoras, principalmente arcanistas, para gastar seus ricos tibares.

No entanto, depois de alguma deliberação, decidimos que esse tipo de item deveria ser mais "básico". De acordo com o senhor **Guilherme Dei Svaldi**, itens Esotéricos são para conjuradores o que armas mundanas são para outras classes, equipamentos capazes de melhorar suas habilidades em níveis baixos, antes de itens mágicos estarem disponíveis. Mais importante ainda: tornando-se equipamentos básicos, esses itens podem receber aprimoramentos e até encantos!

Alguns itens esotéricos só afetam um tipo de magia, entre arcana e divina, especificado na descrição. Itens que afetam magias divinas podem ser utilizados como um símbolo sagrado, e os que afetam magias arcanas podem ser usados como foco de bruxo. O conjurador ainda precisa de uma mão livre para lançar uma magia.

Carrilhão Consagrado. Um tipo sino que produz um som peculiar, aumentando a CD de suas magias divinas em +1. Magias divinas lançadas em alvos que sejam devotos de outros deuses têm sua CD aumentada em +2. (T$ 150)

Cetro Elemental. Geralmente feitos de madeira ou metal, esses cetros têm pedras preciosas especialmente tratadas em suas pontas, afinadas com um elemento entre ácido, eletricidade, fogo e frio(escolhido no momento da fabricação). Quando lança uma magia que causa dano do mesmo tipo do cetro, o dano da magia aumenta em um dado do mesmo tipo. (T$ 75).

Estola Clerical. Uma faixa adornada com símbolos divinos usada ao redor do pescoço, que pende pelos ombros até a cintura. Suas magias divinas que concedem bônus têm seu valor aumentado em +1 em alvos que não são devotos de outros deuses, e +2 em alvos devotos do mesmo deus que o você (exceto você mesmo). (T$ 100)

Luva de Ferro. Um conjunto de dedais interligados por correntes. Suas magias arcanas de alcance pessoal que concedem bônus na Defesa ou testes de resistências têm esse bônus aumentado em +1. (T$ 100)

Medalhão. Gravados com uma runa pessoal ou símbolo de uma divindade, esse medalhão diminui o custo de magias de alcance pessoal em –1 PM. (T$ 100)

Orbe. Essa esfera perfeita, do tamanho de uma maçã, concentra seu poder mágico. O limite de PM que você pode gastar em magias aumenta em +1. (T$ 100)

Ostensório Santificado. Essa obra de arte dedicada à um deus, geralmente na forma de um bastão ou cetro, fornece um dado adicional do mesmo tipo para magias divinas. Dependendo da divindade, afeta magias de cura ou magias que causam dano de trevas (escolhido do momento da fabricação). (T$ 75)

Tomo de Especialista. Os tratados mágicos neste livro aumentam a compreensão do conjurador sobre uma escola de magia (escolhida no momento da fabricação do tomo). Se usado como amplificador, esse tomo aumenta a CD de magias arcanas da escola vinculada em +2. (T$ 75)

Varinha Arcana. Uma varinha típica, feita de madeira de boa qualidade e entalhada com runas arcanas. A CD para resistir às suas magias arcanas aumenta em +1. (T$ 100)

Modificações para itens esotéricos:

Ampliador. Você pode pagar +1 PM para dobrar a área da magia.

Canalizador. O limite de PM que você pode gastar em magias aumenta em +1.

Enérgico. O dano de suas magias aumenta em um dado do mesmo tipo.

Extensor. Você pode pagar +1 PM para ativar esse item e aumentar o alcance da magia em um passo (de curto para médio ou de médio para longo).

Harmonizado. Escolha uma magia. Seu custo diminui em –1 PM. Você pode mudar a magia afetada pelo item com um ritual que exige um dia e T$ 100 em ingredientes.

Poderoso. Fornece um bônus de +1 na CD para resistir a suas magias.

Implacável. Aumenta o bônus na CD para resistir a suas magias para +2. *Pré-requisito:* Poderoso.

Vigilante. O item usa parte de sua mana pessoal para gerar um campo que desvia ataques. Você recebe +4 em Defesa, mas recebe penalidade de –1PM. Você pode cancelar e reativar esse efeito uma vez por dia.

Materiais especiais para itens esotéricos:

Aço-rubi. Você pode gastar +2 PM para que sua magia ignore qualquer tipo de resistência a dano.

Adamante. Você pode gastar +2 PM para rolar novamente resultados 1 ou 2 nos dados de dano de uma magia.

Gelo eterno. Se a magia causar dano de frio, você pode gastar +1PM para receber +1 de bônus por dado de dano. Você pode gastar +1 PM adicional para trocar o tipo de dano de uma magia para frio.

Madeira Tollon. Você recebe +2 em testes de resistência contra magia.

Matéria vermelha. Todas as criaturas em alcance curto (incluindo você) sofrem uma penalidade de –2 em todos os testes de resistência contra magias.

Mitral. Você pode gastar +2 PM para aumentar a CD da sua magia em +2.

FELIPE DELLA CORTE

SANGUE E AREIA
PARTE 1
POR GUILHERME DEI SVALDI
ARTE POR DAN RAMOS

Os pés descalços voavam sobre o piso de paralelepípedos. Evitavam os buracos, as poças de lama, as pilhas de excrementos que poderiam fazê-lo escorregar. Se caísse, seria apanhado pela guarda urbana.

E seria seu fim.

Num dia de sorte, um menino de rua que fosse pego roubando poderia sair só com uma surra. Se os deuses não olhassem por ele, seria preso, marcado como propriedade do Império e levado para as minas — onde a expectativa de vida era medida em meses.

A criança mantinha os olhos fixos à frente. Não precisava olhar para trás, o chacoalhar metálico dos legionários em perseguição era aviso o bastante. Serpenteava pelas ruas, buscando um beco onde pudesse se esconder no lixo.

Nem cogitava parar de correr, sabia que não teria clemência. Não era minotauro, o povo escolhido. Nem mesmo humano, ou elfo, ou qualquer raça aceita como civilizada. Era lefou, meio demônio, aberrante. Não teve sorte ao nascer; não havia razão para ter hoje.

— Pare! — um dos legionários rugiu logo atrás, muito perto, quase alcançando.

O menino precisava mudar de estratégia. Na próxima esquina, virou em direção ao Fórum. Era uma jogada arriscada. A multidão podia servir de cobertura para escapar, mas, no grande mercado central, a guarda era sempre mais numerosa.

Mais alguns passos, a rua estreita e tortuosa se abriu em uma praça vasta. Centenas de tendas e vendedores ambulantes disputavam espaço com trabalhadores carregando jarros, sacas e caixotes. Cansados e com dor, os plebeus seguiam suas rotinas. Eram o sangue de Tiberus, capital da república de Tapista.

A metrópole seria uma visão impressionante para qualquer forasteiro, mas não para um menino nascido ali. O que chamou sua atenção não foram as túnicas puídas da plebe, mas os saiotes de couro e couraças metálicas de legionários. O lefou já contava com a presença da guarda urbana. Mas não contava com o urro de seu perseguidor:

— Peguem a aberração!

Os legionários no Fórum voltaram focinhos táuricos em sua direção.

"Que merda de plano! Por que fui pensar nisso?"

Cercado e sem chance de fuga, correu até o centro da praça, onde havia pessoas aglomeradas em círculo. Espremeu-se entre elas, até cair quando o muro de gente terminou de súbito.

Havia alcançado o espaço vazio que todos ali queriam observar. O chão estava forrado com uma camada grossa de areia. Diante dele, um minotauro empunhava um tridente. Vestia apenas um saiote, exibindo um couro grosso, coberto de músculos e cicatrizes. Um chifre quebrado e pelos grisalhos não diminuíam a imponência de sua figura. Ao seu redor, havia dois outros minotauros, um humano e uma anã. Todos caídos.

Era uma figura assustadora, mas ria.

— Vamos, molengas! Dez Tibares para quem durar um pouco mais em pé. Dez Tibares de ouro para quem me acertar!

— Nem pensar!

— Prefiro assistir!

— Eu sempre aposto em você, Turganius!

As pessoas gritavam, rindo também. Os quatro derrotados aos poucos se recobravam e levantavam. Gemiam de dor, mas sorriam pela emoção do embate.

Não era uma luta. Era um espetáculo.

Observando o menino ainda ofegante à sua frente, Turganius bradou:

— Parece que tenho um novo desafiante!

As pessoas riram, mas a voz cortante de um legionário acabou com as risadas e abriu um rasgo na multidão:

— Afastem-se!

Turganius deu um passo à frente.

— Estamos apenas brincando, legionário! Um pouco de diversão para os trabalhadores do Fórum, nada mais.

— Essa criatura a seus pés. É um ladrão! Vamos levá-lo.

O gladiador olhou outra vez para o fugitivo, bufando em resposta.

— Você o acusa de roubo, mas a criança não tem nada consigo.

— Olhe essas carapaças. É um demônio!

— Talvez. Mas está sobre as areias. Então, se quiser levá-lo, deverá lutar. Contra mim. Pois, como gladiador, não posso desonrar uma arena deixando que lute contra uma criança.

Por um instante, o legionário ficou em silêncio. Procurou os outros guardas com o olhar, então percebendo que todos já haviam recuado um passo ou dois.

— Que seja, gladiador. Fique com seus espetáculos inúteis. Tenho outras ruas para patrulhar.

Os legionários partiram. Percebendo que tudo havia acabado, a população também dispersou, bem como os desafiantes. Ficaram apenas a criança e o veterano. O minotauro olhou para o lefou.

— Você é mesmo feio, menino. Mas minhas décadas de luta ensinaram que a areia não distingue o sangue que recebe. Minotauro, elfo ou demônio... Aqui somos iguais. Agora siga seu caminho, antes que os legionários voltem.

Uma hora mais tarde, com o céu já alaranjado, o jovem lefou chegou a seu esconderijo. Um beco atrás de um curtume cujo fedor protegia melhor que uma muralha, permitindo ao menino e outros órfãos descansarem.

— Está atrasado, Maquius! — era Mila, outra criança de rua. — E imundo.

— Tive problemas. O que tem pra jantar?

— Depende, o que você trouxe?

A menina era menor que Maquius, mas encarava o lefou com olhos grandes e expressão mandona.

— Nada. Eu disse que tive problemas! Estava seguindo uma carroça de verduras saindo de uma das praças, mas dois legionários me viram e correram atrás de mim. Eu nem tinha roubado ainda!

— Não sei o que acontece com você. É forte e rápido, mas nunca consegue trazer comida.

— O problema é que o Maquius é muito feio! — outra voz de menino, atrás de um caixote. — Olha essa cabeça dele, cheia de crosta! Chama atenção de longe.

— Ah, vá sentar num chifre, Corym. Como se essas orelhas fossem lindas! — Maquius retrucou.

As crianças riram, mas havia verdade no que Corym disse. Maquius tinha quase a mesma idade dos outros, mas era mais alto e forte, com braços e pernas compridos. Mas se destacava mesmo por suas placas quitinosas, rubras, recobrindo a cabeça e o tronco. Marcas de sua ascendência demoníaca, faziam com que fosse percebido mesmo em meio a uma turba.

O que era péssimo para um ladrão.

— Minhas orelhas me fazem ouvir bem — Corym voltou a falar, saindo de

trás do caixote onde estava deitado. Segurava um saco de estopa e tinha um brilho esperto nos olhos amendoados. — Eu escuto quando não há guardas por perto. Quando os escravos estão dormindo. Quando é seguro entrar na cozinha de uma mansão... e sair de lá cheio de comida!

Com um sorriso triunfante, Corym abriu o saco. Dentro, Maquius e Mila viram um tesouro: pães, frutas, carne seca.

— Elfo maluco! — Era Mila, feliz e assustada ao mesmo tempo. — Se pegam você numa mansão, já era! Podia ter roubado só uma tenda.

— Nah, sabia que o Maquius ia voltar de mãos vazias, então eu tinha que roubar por dois. Não só uma maçãzinha.

A menina humana sorriu. Seus olhos brilharam enquanto olhava para Corym.

Os olhos de Maquius também brilharam, enquanto olhava para a refeição.

Pela primeira vez em dias, os três dormiram de barriga cheia. Pela primeira vez em semanas, sabiam que teriam o que comer no dia seguinte.

A rotina do trio não variava muito. De dia, roubavam pelas ruas de Tiberus. À noite, se reuniam e compartilhavam o fruto de seus esforços. Às vezes conseguiam algumas moedas entregando mensagens, lavando estábulos, carregando sacas no porto. Mas, em uma sociedade movida pela escravidão, havia pouco lugar para trabalho humilde.

Felizmente, Tiberus era a maior cidade do oeste artoniano. Capital poderosa e inchada, labirinto de ruas pavimentadas, mansões, prédios, oficinas, templos, aquedutos e arenas. Mais de um milhão de habitantes, em sua maioria minotauros, mas também muitos humanos como Mila e elfos como Corym, garantindo aos pequenos ladrões não chamar atenção.

De manhã, o pequeno elfo falava sobre a cidade.

— Tiberus não é de todo ruim, sabem? Só é barulhenta. E suja. E fedida. Em Lenórienn, era ouvir poesia de dia e olhar estrelas à noite. Aqui são leiloeiros berrando de dia e ratazanas tentando levar nosso pão à noite. Sim, se não fosse meu sono leve, elas teriam levado o pão, as frutas e acho que até a Mila.

— Você lembra mesmo da terra dos elfos? — a menina estava de olhos arregalados.

— Claro que não! — era Maquius. — Corym só fala bobagem. Ele tem a nossa idade, não pode lembrar de algo tão antigo.

— Essa sua cabeça grande é oca, Maquius! Sou criança ainda, mas sou mais velho que vocês. Não sabe que elfos demoram mais para envelhecer?

— Pff, pra mim você envelhece como a gente. Só é mirrado mesmo.

Corym não respondeu. Não sabia como. Era mesmo uma criança e, sem um elfo adulto para criá-lo, sabia pouco sobre a própria raça além do que escutava pelas ruas.

Na verdade, ambos estavam certos. Elfos eram mais antigos que a humanidade e, em eras passadas, tinham um ciclo de vida mais lento. No apogeu de seu império nas florestas, eram imortais. Mas aqueles que habitavam Tiberus envelheciam rápido, tinham quase a mesma longevidade dos humanos. Corym não sabia, mas a urbanização desenfreada da república táurica era tóxica para ele.

— Ah, Maquius, cala a boca — Mila continuava interessada nas histórias de Lenórienn.

Escutar sobre uma terra distante e mágica, de árvores milenares e torres de cristal, fazia esquecer da própria realidade. Diferente do amigo elfo, ela não sabia de onde vinha. Suas lembranças mais antigas eram dos mendigos que tomavam conta dela — até que eles foram presos para deixar a cidade mais apresentável antes de um desfile do Primeiro Cidadão Aurakas. Ela ficou sozinha, escondida entre os caixotes.

Após um tempo comendo restos nos fundos de tavernas, encontrou Maquius e Corym. Andava com eles desde então.

— Continua falando, Corym.

— Está bem, minha donzela. Já contei de quando vi a Princesa Tanya? O vestido dela era feito do sopro da primavera.

— Pff. Minhas calças são feitas de estopa e não me deixam na mão.

— Cala a boca, Maquius! — Corym falou, sério pela primeira vez.

— Ei, calma aí. Ficou brabo que falei da princesa?

— Cala a boca, Maquius! — o elfo repetiu, agora em um sussurro alto. — Tem alguém vindo.

Então o lefou escutou. Passos e conversa, dois homens. Vinham pela lateral do prédio que protegia o esconderijo.

— Devem ser bêbados — disse Maquius.

Sombras longas se projetaram no beco. As palavras dos dois se tornaram inteligíveis.

— Estou dizendo, Cano. Eu vi o pivete entrar na mansão dos Oucellus e sair com uma saca. E já tinha visto ele se esconder por esses lados. Deve estar aqui.

— Vamos ganhar em dobro, então, Bruza. Ficamos com o fruto do roubo pra nós, e depois com a recompensa por entregar o orelhudo para a guarda.

Os três órfãos arregalaram os olhos.

— Vamos nos esconder — sussurrou Corym.

— Não — era Mila, subitamente decidida. — Eles vão vasculhar tudo até nos achar. Eles não podem nos pegar.

Encarou os amigos. Então se levantou, puxou os dois e apontou para o fundo do beco, onde um muro separava o esconderijo do resto da cidade.

Os meninos acenaram, obedientes. As três crianças correram, subiram nos caixotes, começaram a escalar. Maquius deu um salto, agarrou a borda e usou os braços fortes para impulsionar o corpo. Corym, com agilidade élfica, pareceu caminhar muro acima. Mila, movida pela autopreservação dos humanos, agarrou-se com fúria aos tijolos arruinados da construção e subiu.

Os três chegaram ao topo. E ao chegar, lembraram e falaram ao mesmo tempo:

— A comida!

Mas era tarde para voltar; os dois adultos já surgiam no beco.

— Nem pensem nisso! — disse Mila. — Melhor passar fome que virar escravo.

— Eu roubo mais depois — Corym concordou.

Os dois saltaram para a rua, onde se misturaram aos trabalhadores e às carroças.

Maquius ficou sentado no alto do muro. Viu dois homens chegarem aos caixotes onde ele e seus amigos escondiam seus parcos pertences.

— Onde ele está?

— Sei lá. Parece que elfos podem ficar invisíveis quando querem. Como acha que ele entrou na mansão? Se concentre na prataria.

Os dois usavam túnicas enlameadas e esfarrapadas. Um deles, esguio, trazia uma adaga amarrada no cinto. Seus olhos dardejavam pelo beco. O outro, mais corpulento, tinha pele esverdeada e presas que saltavam fora da boca. Empunhava um porrete.

Típicos capangas das ruas de Tiberus, de quem órfãos fugiam, ou para quem pagavam proteção.

Avistaram Maquius.

— Sai daqui, aberração! — gritou Cano.

— Viu um elfo por aqui? — perguntou Bruza.

O lefou ficou quieto. Estava em segurança ali no muro. Se os brutamontes chegassem perto, bastava pular para a rua e sumir na multidão.

Eles também sabiam disso. Além do mais, o objetivo delas não era um menino de rua. Sem resposta, apenas o ignoraram, indo até a pilha de caixotes semidestruídos.

— Aqui! Uma saca com o emblema da casa Oucellus!

Mas a empolgação dos dois logo virou raiva.

— Mas que merda, não tem nada de valioso aqui! Por isso esses elfos perderam a guerra deles. Quem rouba fruta quando pode roubar prataria?

Jogaram peras e maçãs no chão. Mas decidiram que era melhor levar a carne seca do que sair de mãos abanando, então tomaram o resto da saca e rumaram para a saída do beco.

Ainda no muro, Maquius viu o esforço de Corym ser levado. Lembrou das palavras de Mila: "Você é forte e rápido, mas nunca consegue trazer comida". O lefou era maior que Corym. Mais pesado. Chamava atenção. Não podia roubar sem ser visto.

Saltou do muro. Não para a rua — para o beco, em direção aos capangas. Maquius não era um bom ladrão, mas podia proteger o fruto do roubo de seu amigo.

Os homens se viraram.

— Sai, pivete — disse o capanga com a faca.

— Fica longe, aberração — disse o outro, apontando o porrete para Maquius.

— Essa carne é dos meus amigos. Devolvam — disse Maquius, tentando manter a voz firme.

Os dois se entreolharam. Começaram a rir.

Enquanto gargalhavam, Maquius atacou.

Correu na direção do meio-orc. Impulsionado pela corrida, saltou e desferiu um soco de cima para baixo e acertou a boca do capanga, que cuspiu vermelho. Sangue também escorreu da mão do lefou, cortada pela presa do capanga.

Muito mais sangue estava prestes a ser derramado.

O homem esguio saltou para trás.

— Caralho, Cano! Quebra esse pivete.

O grandão recuou um passo, balançou a cabeça, se recompôs. Obedecendo ao colega mais esperto, ergueu o porrete. Golpeou.

Maquius deu um passo diagonal, à frente e esquerda, esquivando-se do golpe. Girou o corpo na direção do adversário, pela direita. Com o mesmo movimento, encaixou um segundo soco — por sorte, no fígado. O grandão ainda tentou se virar para Maquius, mas então grunhiu e se contorceu.

— Porra, Cano! Que bosta. Tá tomando uma surra!

O lefou socou, outra vez de cima para baixo. Mas abusou da sorte. Acertou apenas a omoplata do adversário curvado, que quase não sentiu.

O capanga se ergueu. Sangrava pela boca, sentia dor na lateral do tronco. Afastou Maquius com a ponta do porrete, chamando o colega.

— Ajuda, Bruza! Esse goblin é rápido.

— Que goblin, o quê! Isso não é goblin. Bate nele!

Maquius respirava rápido, punhos fechados e erguidos, dentes rilhados. Olhou de um para o outro.

— Mas olha a cabeça dele! — Cano insistiu, ainda aturdido. — Tem umas coisas! É muito feio!

— Como se você fosse lindo? — Maquius disse, vermelho de raiva, saltando para cima do mestiço.

Os dois se engalfinharam, Maquius socando e chutando, Cano tentando empurrá-lo para abrir distância e golpear com o porrete. Arranhavam. Batiam. Qualquer legionário, qualquer gladiador, até mesmo qualquer escravo concordaria: aquela era uma das piores demonstrações de técnica marcial já vistas em Arton.

Bruza observava a luta, distante alguns passos.

— Não é goblin... — resmungou para si mesmo. — Mas também não é humano! Na dúvida, não vou chegar perto.

Sacou a adaga. Botou a ponta da língua para fora. Fechou um olho. Esperou. Arremessou. A técnica de Bruza para se aproximar de mulheres em tavernas era sacar sua adaga e acertar algo na parede. Péssima cantada, mas acabou resultando em uma mira decente.

A lâmina voou e se cravou nas costas de Maquius. O lefou deu um grito agudo. Cambaleou em direção à parede, caiu sentado em um caixote.

— Agora ele vai ver! — disse o meio-orc.

Cano veio a passos pesados de raiva. Bateu com o porrete no braço do garoto. Então de novo e de novo, até escutar o estalo do osso. Maquius gritou e gritou, mas só podia se encolher.

Bruza também se aproximou.

— Esse aí não serve nem pra escravo. Acaba com ele.

O mestiço sorriu. Ergueu alto o porrete. Com o inimigo fora de combate, mirava a cabeça.

— Não, não, espera — era Bruza, de novo, agora coçando o queixo. — Ele falou que a comida era dos amigos. Podem ser os que levaram a prataria. Levanta ele.

Obediente, o mestiço largou o porrete. Segurou Maquius pelo braço que não estava quebrado, envolvendo-o completamente com sua mão grande, e o ergueu.

— Fala, garoto — disse Bruza, mudando de estratégia e forçando uma voz doce. — Cadê teus amigos com a prataria? A gente não vai mais te bater. Fala isso e a gente te passa rapidinho.

Maquius pensou ter visto uma sombra no beco, atrás dos dois capangas. Torceu para que não fosse Mila ou Corym. Sua atenção voltou para si mesmo quando sentiu o aperto do mestiço. Precisava fazer algo, mas seu braço estava sendo esmagado, suas pernas balançavam no ar.

Só tinha uma arma.

Fechou os olhos, murmurou baixinho.

— Cano... vai...

Bruza franziu o cenho. Não conseguiu escutar as palavras de Maquius. Cano, depois de pensar por um momento, exclamou com uma risada de vitória:

— Ah! Ele vai dizer onde é pra eu ir. Fala, aberração!

Cano apertou mais, Maquius sentiu o braço queimando. Sentiu também o bafo de peixe e cerveja do mestiço quando ele aproximou o rosto para escutar melhor.

Era hora de agir. Murmurou de novo:

— Cano... vai...

Então abriu os olhos. E desta vez, falou alto:

— Vai se foder!

E acertou uma cabeçada em Cano. Por estar tão perto, atingiu em cheio o topo do nariz porcino, que explodiu em sangue. Desferido por um humano, era um golpe forte. Desferido por Maquius, com sua cabeça coberta de crostas rígidas, era devastador.

Cano se curvou, pela segunda vez naquela manhã. Largou o lefou, que caiu ajoelhado. Levou as mãos ao rosto, que agora sangrava em profusão.

Bruza só arregalou os olhos.

Maquius levou a mão às costas, buscando a adaga ainda cravada ali. Havia entrado muito menos do que parecia, estava presa na carapaça. Com um grunhido, arrancou a lâmina.

Agora ela iria realmente ferir alguém.

Maquius segurou-a com a empunhadura invertida e desceu com força atrás do ombro de Cano. Ainda atordoado, o mestiço não conseguiu reagir. Apenas gritou e caiu no chão, choramingando e sangrando por mais um lugar.

Bruza decidiu que já tinha visto o bastante. Virou e começou a correr em direção à saída do beco. Podia ganhar outra adaga no jogo. Era bom em wyrt. Imaginou-se à noite, em uma taverna, bebendo e apostando. Estava apavorado e a mente preferiu se refugiar no futuro.

Claro que, ao fazer isso, não viu o golpe presente que o nocauteou. Sentiu apenas uma pressão no rosto e tudo ficou preto.

Maquius, diante de Bruza, viu. No topo de uma caixa, uma mulher baixinha e cabeçuda, de cabelos encaracolados, atingiu o capanga com uma bola de chumbo presa em uma corda curta. O lefou conhecia aquela arma: viu sendo usada no porto por marinheiros, para recrutar mendigos à força para suas tripulações. Era ótima para nocautear.

A mulher pequenina olhou para Maquius. Saltou da caixa, caminhou até ele. Estava de pés descalços. Pés peludos. O lefou, ainda tonto, demorou um pouco a entender:

— Você é uma hynne.

— Sim — ela respondeu com voz arranhada. — E você, demoniozinho... é só uma criança. Quantos anos tem?

— Dez. Acho.

— Dez anos e bateu em dois adultos. Idiotas, mas ainda assim adultos.

Deu uma olhada para as pernas e braços de Maquius. Acenou em aprovação.

— Muito bem. Meu nome é Murta Torta-Doce e você vem comigo. Tem potencial.

— Mexa-se, Maquius! Hoje é um dia importante!

A voz de Mila acordou-o, mas não preparou seus olhos para a luz pálida que entrava pela pequena janela do quarto. O sol mal havia nascido e, ao redor de Tiberus, milhares de pessoas despertavam. Mas Maquius tinha dificuldades.

— Estou com dor, Mila — gemeu.

— Está com sono, isso sim. Também, ficou dançando com Avintia a madrugada inteira.

— Eu não tive escolha! Você tinha que vê-la. Linda como uma elfa. Sacana como uma humana. É o melhor dos dois mundos! O que você queria que eu fizesse?

— Queria que você tivesse ido dormir cedo, que não tivesse bebido tanto e que...

Maquius escutava a amiga, mas seus sentidos ainda estavam inebriados pela fumaça e barulho da noite anterior.

— ... você pode ser o primeiro de nós a ganhar dinheiro honesto. Não devia desperdiçar essa chance.

— Do que está falando, Mila? — o lefou enfim voltou-se para ela. — Você trabalha na taverna há anos. Isso é dinheiro honesto.

— Uma taverna do collegium, Maquius. Nada aqui é honesto. Vem mais dinheiro da proteção que você e os rapazes cobram e dos furtos de Corym que do vinho que eu sirvo.

— Hmm. Não é culpa sua.

— Não importa. Hoje você vai lutar. Não vai brigar com capangas rivais ou ameaçar comerciantes. Vai lutar na arena, para o público.

— Patrocinado pelo collegium. Não vejo diferença entre a gente.

— Deixe de ser tonto! Faz sete anos que Murta nos trouxe pra cá, mas você continua burro. É uma luta oficial, aprovada pela Guilda dos Gladiadores. Sua passagem para algo melhor.

— Ou para os braços de Avintia — Maquius fechou os olhos, e sua mente foi tomada pela imagem da meia-elfa dançarina.

— Afe! Devia deixar que Murta o acordasse.

Uma risada interrompeu o resmungo de Mila:

— Isso seria engraçado — era Corym, entrando no quarto com seus passos longos e leves. — Mas estou mais ansioso para ver Maquius lutar na arena do que tomar bronca de Torta-Doce. Tome, dê uma fungada nisso aqui.

Corym tirou dos bolsos um pano dobrado e se aproximou da cama.

Ao olhar de Mila, defendeu-se:

— É só um pouco de alquimia. Eu... ah... comprei. De um... ah... alquimista. O que importa é que vai acordá-lo.

Mila revirou os olhos. Maquius obedeceu; levou o pano ao rosto e respirou fundo. O cheiro ácido e pungente despertou-o imediatamente.

— Entenda, Maquius: eu sou um elfo. Eu posso passar a noite dançando e bebendo e ficar bem na manhã seguinte. Você, não.

O breve momento de intimidade foi quebrado quando mais uma pessoa entrou no pequeno quarto, a essa hora já abarrotado.

— Chifre de Tauron! Por que estão perdendo tempo? Leva duas horas para chegar até a arena. Mexam-se!

A voz cortante contrastava com o corpo diminuto da hynne, e teve um efeito ainda mais forte que o unguento trazido por Corym. Maquius despiu a túnica esfarrapada com a qual havia dormido, vestiu outra túnica esfarrapada, e pegou algumas bandagens para enrolar nos dedos.

— Ah... estou pronto.

— Nimb olha por você garoto. — Murta falou em um sussurro assustador. — Se me fizesse ficar esperando...

— Claro, muita sorte nascer órfão e demônio... — Corym murmurou para Mila, fazendo-a balançar a cabeça.

Os quatro saíram do quarto e da taverna. Na frente do prédio, aguardava por eles um minotauro de pelo cinzento, orelhas grandes, chifres pequenos e roupas coloridas:

— Vamos, amigos, temos uma longa caminhada em direção ao ouro. Graças a meu faro para negócios, estou prestes a lucrar! Quer dizer, todos estamos.

A hynne se voltou para ele. Era bem mais baixa, mas, de alguma forma, o olhava de cima. E com olhos semicerrados, sua expressão não era nada amigável.

— Bom mesmo, minotauro. Maquius é meu melhor capanga. Se essa luta não render o peso dele em prata, ou se ele sair quebrado e não puder mais trabalhar, você vai se ver comigo.

Oritonin engoliu em seco. Para um pequeno comerciante como ele, desagradar uma líder de collegium era sentença de morte. Mas seu orgulho não o impediu de responder, mesmo que olhando para baixo.

— Não falei nada sobre prata, minha senhora. Maquius pode render seu peso em ouro.

Murta apenas resmungou, mas Corym deu uma risada:

— Que preocupação boba, Torta-Doce. Maquius é mais duro que pilar de aqueduto. Ele não vai quebrar. Nunca perdeu uma briga e não vai começar hoje.

Terminou com um soco leve no braço do amigo, que Maquius mal sentiu. Mas o elfo bem poderia ter usado toda a sua força, com um resultado não muito diferente. Quando eram crianças, o lefou já era mais alto e robusto; agora, Corym poderia se esconder por completo atrás do amigo. O elfo teve amadurecimento precoce no ambiente urbano, mas continuava esguio. Maquius, por sua vez, tinha que abaixar para entrar em tavernas. E sua figura de braços musculosos, peito rijo e cabeça calva sempre chamava atenção.

— Que seja — a hynne sentenciou, e começou a caminhar. Os outros se apressaram atrás.

As ruas já estavam apinhadas, mas o grupo não teve dificuldades para avançar: todas as pessoas que avistavam a hynne abriam caminho. Afinal, estavam no território dela.

Sete anos antes, Murta acolhera Maquius, Mila e Corym. Desde então, os três nunca mais haviam passado fome, dormido ao relento ou sido coagidos por valentões. Mas isso tinha um preço, que cada um pagava como podia. Afinal, a hynne não era nenhuma clériga de Lena, nem dona de orfanato. Era uma criminosa. Líder de um collegium.

A organização era uma mistura de associação de bairro com guilda de ladrões. Cada collegium cuidava de uma zona da cidade. Por uma taxa, seus capangas protegiam os moradores e comerciantes de bandidos desgarrados, guardas corruptos e, claro, capangas de chefões rivais. O tipo de arranjo que só acontecia em bairros pobres. Pobreza era tudo que os órfãos conheciam, não imaginavam outro estilo de vida.

Isso estava prestes a mudar.

Seguindo as orientações de Oritonin, saíram do bairro de Murta. Com cinco pessoas e um único minotauro, eram um grupo estranho em Tiberus, e logo começaram a atrair olhares de desprezo e raiva.

Maquius não percebia nada disso. Seu olhar mirava o vazio; em sua cabeça, relembrava as instruções de Murta e os treinos com os capangas. Ultimamente, para ter desafio real, precisava de pelo menos seis oponentes armados. Ele próprio lutava desarmado; até tentou porrete e faca, as armas as quais o collegium tinha acesso, mas quebravam com frequência irritante. De qualquer maneira, não era um soldado, que sabe quando vai entrar em batalha. Nos becos, um ataque podia chegar a qualquer momento. Tendo se acostumado a lutar de mãos vazias, Maquius nunca era pego desarmado. Talvez por isso nunca tivesse sido derrotado.

Porém, naquele dia não iria brigar. Não seria uma troca de socos na taverna ou uma emboscada num beco. Ele iria lutar. Um contra um, com regras, em espaço delimitado. E não contra algum bandido esfomeado, ex-escravo ou coisa assim. Contra um membro do povo eleito, a raça que governava Tapista. Lutaria contra um minotauro.

No meio da caminhada, Mila se aproximou de Murta. Apontou para o lefou e sussurrou para a hynne:

— Ele está bem? Nunca vi Maquius distraído assim antes de uma briga.

— Não sei. Mas não posso ficar cuidando dele agora. Não estamos mais em casa.

Ao dizer isso, Murta tateou suas próprias roupas. Sentiu todas as armas escondidas que carregava. Quando saía do bairro, precisava estar sempre preparada para lidar com criminosos rivais; por outro lado, não poderia usar nada que chamasse a atenção da guarda urbana. Longe de seu território, uma luta contra legionários equipados dificilmente terminaria bem.

Com seu capanga mais forte absorto, Murta lançou um olhar para Corym. Ele não precisou de mais do que isso. Entrou no próximo beco, usou as sombras de cobertura para escalar um prédio. Continuou avançando com o grupo, mas saltando de telhado em telhado, de onde poderia avistar com antecedência qualquer gangue rival que pudesse emboscar seus amigos. Diferente do lefou, o elfo estava sempre alerta.

O grupo continuou o caminho. Chegou ao centro da cidade, onde as pessoas só abriam passagem ao notar os músculos de Maquius ou a cara feia de Murta. Não falavam mais; precisavam ficar atentos e, em meio à balbúrdia, era difícil conversar. Em uma rua, comerciantes berravam promoções em suas tendas. Noutra, sacerdotes de uma miríade de deuses ofereciam bênçãos. Mais ao longe, escravos carregavam sacas, o clangor de seus grilhões ecoando a cada passo.

Ao passar diante de um pequeno santuário urbano, Maquius parou. Apenas uma alcova num beco, com um altar de pedra onde deixar oferendas em troca de bênçãos. Era consagrado a um deus menor do vigor, e o lefou achou propício prestar seu respeito. Mas, antes que pudesse depositar uma moeda, Oritonin o puxou pelo braço.

— O que está fazendo? Não temos tempo para isso — o minotauro apontou com a outra mão à frente. — Veja, chegamos!

Maquius olhou, e seu coração bateu mais rápido. Um prédio circular de madeira, com seis ou sete metros de altura, ocupava o centro de uma praça atulhada de tendas, carroças e pilhas de caixotes. Era uma das várias arenas menores de Tiberus. Por dentro, arquibancadas ao redor de um piso de areia.

E o adversário de Maquius.

Oritonin deu um passo à frente. Estufou o peito:

— Ouro e glória nos aguardam. Não dou a mínima para a glória, mas um pouco de ouro não seria nada mau.

Murta bufou. Mila achou graça. Maquius sequer ouviu. Por entre a multidão, Corym surgiu esquivando das pessoas — e todos entraram por um dos túneis que cortavam as arquibancadas.

O dono da arena, um minotauro obeso de túnica berrante, trocou palavras com Oritonin. Combinaram algumas coisas. Murta espichava o pescoço, mas, como líder de collegium, não seria bem recebida na negociação; teve que confiar no comerciante.

Maquius viu o tempo passar em um borrão. Murta lhe deu instruções. Corym, um tapa nas costas. Mila, um beijo fraternal. Oritonin retornou da negociação, pegou o lefou pelo braço e o conduziu até um túnel. Maquius não percebeu nada disso. Quando deu por si, estava pisando na areia. Sozinho. Os amigos já na arquibancada. Além dele, apenas o minotauro gordo de pé. Ele anunciou, com voz grave e ecoante:

— A Guilda dos Presunteiros de Tiberus apresenta a primeira luta de hoje! Em honra a Tauron e ao Senado, chamo... ah... Marcius, um... ah, parece um meio-orc.

Nas arquibancadas, as pessoas riram. A arena estava quase cheia, algo entre duzentas e trezentas pessoas. A maioria, minotauros plebeus, com algumas pessoas livres de outras raças. Oritonin se levantou, agitou os braços em frustração — mas, se chegou a ser percebido pelo dono da arena, foi igualmente ignorado. O minotauro obeso não errara a apresentação de propósito, mas não se importaria com um lutador prestes a ser trucidado. Esperou até os risos cessarem e retomou a fala.

— Para esmagá-lo, hoje temos... — parou por um instante, jogando com a expectativa do público — Agraphex, mestre do machado e invicto há oito lutas!

Desta vez, as pessoas gritaram ou bateram com os pés nas arquibancadas. Em meio aos aplausos, Agraphex surgiu de um túnel do lado oposto ao de Maquius. Usava saiote de couro e empunhava um machado de cabo grosso e retorcido, encimado por uma lâmina dupla e pesada. E só. Seu pelo castanho era repleto de falhas. Seu focinho negro, coberto de cicatrizes.

O dono da arena começou a ler de um pergaminho:

— A Guilda dos Presunteiros convida todos a visitarem seu armazém no porto e... — a propaganda foi interrompida por um urro de Agraphex. O gladiador apontou o machado à frente e veio caminhando em direção a Maquius.

O dono da arena pulou desajeitado para a segurança das arquibancadas. Agraphex passou por onde ele estava, andando cada vez mais rápido. Quando estava a poucos passos de Maquius, ergueu o machado, correu e, usando o ímpeto, desferiu um golpe em arco. Maquius saltou para trás, fazendo com que a arma atingisse apenas o vazio.

— Já podemos lutar, pelo visto! — o lefou arregalou os olhos.

O minotauro bufou. Desferiu outro golpe, forçando Maquius a recuar novamente. A arma tinha um alcance longo, mas era lenta. O lefou esperou o terceiro golpe e mais uma vez se esquivou. Quando Agraphex preparou o ataque seguinte, Maquius saltou, desta vez à frente. A um metro do adversário, desferiu um direto de direita, um cruzado de esquerda, um gancho de direita e... nada. Antes que conseguisse encaixar mais um golpe, o minotauro tombou. Soltou o machado que caiu na areia quase sem fazer barulho.

A plateia ficou igualmente silenciosa. Todos apenas olhavam perplexos. Da arquibancada mais baixa, uma gargalhada retumbante quebrou o silêncio.

— Estou rico! Eu não disse, Murta? O garoto tem talento — Oritonin, agora de pé, agitava as mãos diante do corpo.

Algumas pessoas apontaram para o minotauro. Em apostas, para que alguém ganhasse, outros tinham que perder, e logo esses começaram a reclamar.

— Ele é um monstro, isso não vale!

— Bruxaria!

— Chamem um clérigo!

Murta também se levantou, mas em silêncio. Apenas encarou os maus perdedores, demorando-se sobre cada um. Eles então também fizeram silêncio.

Oritonin não notou nada disso. Saltou para a areia, cruzando-a. Quando passou por Maquius, aplicou-lhe um tapinha, mas não parou. Seu objetivo era o dono da arena. O comerciante começou a recolher seu dinheiro, proveniente da vitória de Maquius e das apostas.

O lefou não sabia se olhava para Oritonin em busca de instruções ou para Agraphex. O primeiro parecia ocupado demais enchendo a bolsa, o segundo ainda estava no chão, recém começando a balbuciar incoerências. Maquius foi salvo da indecisão pelos amigos, que também saltaram das arquibancadas para a areia e o cercaram.

— Parabéns! — disse Corym. — Mas, convenhamos, ele era bem lento.

— Eu sabia, Maquius! — Mila sorria.

— Cumpriu seu dever, garoto — Murta tentou manter a cara sisuda. Mas, pela primeira vez no dia, falhou.

Maquius saltava o olhar de um para o outro. Queria abraçar os três.

— Que tal voltar para a taverna? Quero, ah, conversar com Avintia.

E abriu um sorriso.

Naquela noite, houve festa. Maquius comeu, bebeu e conseguiu a atenção da dançarina. Foi a primeira vez em que o lefou teve tudo que quis.

Mas não a última.

OS PIORES DOS PIORES 2

Na edição passada, mostramos a primeira parte da lista dos piores filmes do mundo, baseada no documentário *The 50 Worst Movies Ever Made* (*Os 50 Piores Filmes Já Feitos*), de 2004, feito por Dante J. Pugliese. Acompanhe agora a última parte.

24. O Satânico Dr. Zabor (Bela Lugosi Meets a Brooklyn Gorilla, 1952). Dois artistas caem de para-quedas na ilha de Cola-Cola, encontram uma tribo primitiva e um cientista (**Bela Lugosi**) fazendo experiências sobre evolução. Comédia fraca e ruim, onde os protagonistas imitam descaradamente a dupla **Dean Martin** e **Jerry Lewis**. **Rotten Tomatoes:** 33% crítica, 16% público.

23. O Gorila Matador (The Ape, 1940). Um médico benevolente, interpretado por **Boris Karloff**, quer curar a poliomielite de uma jovem, mas para isso precisa de fluido espinal humano. E tem um gorila na história. **Rotten Tomatoes:** 38% crítica, 12% público.

22. Galáxia do Terror (Galaxy of Terror, 1981). Filme estranho de ficção científica, terror e suspense, onde uma tripulação de uma nave espacial de resgate encontra criaturas monstruosas. Produção clássica (não necessariamente boa) e apelativa produzida por **Roger Corman**. **Rotten Tomatoes:** 31% crítica, 29% público.

20. A Múmia Azteca contra o Robô Humano (La Momia Azteca Contra el Robot Humano, 1958). Produção mexicana, última parte da trilogia da Múmia Asteca, onde um cientista malvado, o vilão da série, cria um "robô humano" (um autômato com partes humanas e partes robóticas feitas de caixas de papelão) para enfrentar Popoca (a múmia), para roubar seus tesouros. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 6% público.

19. Branca de Neve e os Sete Anões (Schneewittchen und die sieben Zwerge, 1958). Uma versão alemã do famoso conto de fadas, estranha e bizarra, que chama a atenção pela excentricidade... mas é mal feita de doer. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 80% público.

18. Criaturas do Fundo do Mar (Creature from the Haunted Sea, 1961). Filme dirigido pelo lendário Roger Corman envolvendo um monstro marinho "lendário". O monstro é tão horrendo e mal feito, com seus olhos de bolas de pingue-pongue, que é considerado um dos piores já feitos. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 20% público.

17. The Swinging Cheerleaders (1974). Jornalista se infiltra em grupo de líderes de torcida para desmascarar esquema de exploração. Um péssimo exemplar de *sexploitation* envolvendo líderes de torcida, que não tem nada de realmente interessante. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 29% público.

16. O Julgamento de Billy Jack (The Trial of Billy Jack, 1974). Conturbada continuação de *Billy Jack*, de 1971, do mesmo diretor, onde o herói do filme anterior é acusado de assassinato. **Rotten Tomatoes:** 50% crítica, 50% público.

15. Mundos que se Chocam (Killers from Space, 1954). Depois de um acidente com seu avião, um piloto afirma que foi abduzido por alienígenas que ameaçam atacar a Terra para conquistá-la, usando monstros (que na verdade são animais e insetos gigantes). É impossível levar esse filme a sério por conta do visual dos alienígenas de olhos saltados (e vesgos). **Rotten Tomatoes:** – crítica, 24% público.

14. Spider Baby (ou The Maddest Story Ever Told, 1967). Produção estranha e bizarra do diretor **Jack Hill**, filmada em apenas 12 dias, mostrando a história de um zelador que cuida de três crianças dementes depois da morte do pai delas. O roteiro é confuso e o filme não decide bem entre ser uma comédia ou um filme de terror. Foi tido como filme perdido por anos, até que o próprio diretor encontrou uma cópia. **Rotten Tomatoes:** 94% crítica, 76% público.

13. Trog, O Monstro da Caverna (Trog, 1970). Último filme da espetacular atriz **Joan Crawford**, que faz o espectador perguntar o que ela está fazendo nessa bomba. Crawford interpreta a Dra. Brockton, uma antropóloga que descobre um troglodita em uma caverna local e consegue se comunicar com ele. Mas o homem das cavernas escapa e aterroriza a cidade. **Rotten Tomatoes:** 14% crítica, 24% público.

12. Os Três Patetas em Órbita (The Three Stoges in Orbit, 1962). Comédia fraca e ruim mesmo para o que se espera de um filme dos Três Patetas, que aqui ajudam um cientista bonzinho que criou um veículo revolucionário contra alienígenas malvados. O filme é cheio de cenas tiradas descaradamente de outros filmes. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 65% público.

11. Os Mestres da Vingança (The Crippled Masters ou Tian Can Di Que, 1979). Filme de artes marciais com dois mestres de kung fu, um que não tem os braços e outro que não tem as pernas, que se unem para enfrentar um mestre do mal. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 65% público.

10. Sorceress (1982). Tentativa apressada e mal sucedida de embarcar na onda de filmes de fantasia se seguiram no rastro de *Conan, O Bárbaro*. Duas irmãs, Mira e Mara, são perseguidas pelo feiticeiro Traigon, seu pai, que quer sacrificá-las para o deus Caligara. Mara e Mira conseguem a ajuda de um sátiro, um viking e um bárbaro para enfrentar o seu terrível pai. Apesar da descrição, o filme não é legal. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 23% público.

10. The Crawling Hand (1963). Depois de um acidente com um astronauta, um adolescente encontra a mão do homem, separada do corpo. Por motivos que desafiam a lógica, ele leva o pedaço do defunto para casa. Lá, a mão é tomada por alguma coisa alienígena e começa a matar. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 17% público.

9. O Incrível Show de Torturas (Blood Sucking Freaks ou The Incredible Torture Show, 1976). O Teatro do Macabro faz apresentações mostrando pessoas sofrendo vários tipos de torturas e até sendo mortas. Mas sem que o público saiba, pessoas são realmente assassinadas! O filme é excessivamente violento e, no geral, de péssimo gosto. Além de gerar polêmica, ficou ainda mais notório depois que dois atores principais foram mortos de forma violenta na vida real. **Rotten Tomatoes:** 29% crítica, 46% público.

8. J.D.'s Revenge (1976). O jovem estudante de Direito, Ike, é possuído pelo espírito de J.D. Walker, que foi morto nos anos 1940, acusado de assassinar sua irmã. O espírito vai aos poucos tomando o controle de Ike e começa a se vingar do verdadeiro responsável pela morte da irmã. **Rotten Tomatoes:** 57% crítica, 60% público.

7. Frankenstein contra o Monstro Espacial (Frankenstein Meets the Spacemonster, 1976). Depois de várias tentativas fracassadas de lançar um homem ao espaço, as autoridades da Terra enviam um robô humanóide em um foguete, que explode misteriosamente. O que eles não sabiam, é que marcianos estão interferindo para o que os humanos não vão para o espaço. Ao mesmo tempo, planejam sequestrar as mulheres terráqueas, já que as suas foram extintas, sobrando apenas a princesa de Marte. Os planos dos marcianos são impedidos pelo robô humanóide que sobreviveu, ainda que danificado, à explosão do foguete. Ainda há um monstro que é o animal de estimação da princesa marciana. Não tem Frankenstein em lugar nenhum do filme. **Rotten Tomatoes:** – % crítica, 39% público.

6. O Ataque dos Roedores (The Killers Shrews, 1959). Cientista faz experimentos genéticos para diminuir pessoas de tamanho, para que elas comam menos e o problema da fome no mundo seja resolvido. Mas o experimento dá errado, criando musaranhos (um tipo de roedor) gigantes. Claro que os bichos escapam e atacam todos no local. Além da ideia pra lá de ruim, o filme usa cachorros com roupas de borracha para representar os monstros. O resultado ficou terrrível (e não de um jeito assustador). **Rotten Tomatoes:** 50% crítica, 24% público.

5. O Último Tubarão (L'Ultimo Squalo, 1981): Um tubarão branco gigantesco ataca uma comunidade costeira e o protagonista tenta deter a criatura marinha. Produção italiana picareta ao extremo, que copia *Tubarão* (*Jaws*, 1975) até não poder mais, sendo até vendida como uma continuação do filme de **Steven Spielberg** (incluindo no Brasil). Os Estúdios Universal chegaram a processar a produtora italiana, que teve que recolher o filme em vários países. **Rotten Tomatoes:** – crítica, 33% público.

4. Plano 9 do Espaço Sideral (Plan 9 from Outer Space, 1957). Contratado para fazer uma série de filmes bíblicos, o infame diretor **Ed Wood** convenceu seus patrocinadores a financiar essa bomba, que segundo ele, seria um sucesso e daria dinheiro pra fazer os outros filmes. Não rolou. Alienígenas resolvem colocar em ação o "Plano 9" para conquistar a Terra, que seria basicamente ressuscitar os mortos como zumbis. Nada faz sentido no filme, que usa cenas de arquivo, é mal dirigido, com sequências mal feitas e efeitos especiais péssimos. Ainda assim, conseguiu uma legião de fãs e um status de cult depois do lançamento de *Ed Wood* (1994), biografia dirigida por **Tim Burton**. **Rotten Tomatoes:** 67% crítica, 45% público.

3. O Monstro de Duas Cabeças (The Thing with Two Heads, 1972). Um presidiário negro condenado a cadeira elétrica recebe a proposta de doar seu corpo para ciência para escapar da morte. Ele não sabia que seria parte de uma experiência que transplantaria a cabeça de um renomado cirurgião moribundo (e racista) para o seu corpo. Um dos poucos filmes de blacksploitation dentro do gênero da ficção científica que ainda teve algum sucesso na época. **Rotten Tomatoes:** 0% crítica, 25% público.

2. Eegah (1962). Um enorme homem das cavernas é encontrado na California acidentalmente e aterroriza a região — parte acidentalmente, partes sem fazer muito sentido. O ator **Richard Kiel**, que interpreta o homem das cavernas, acabou ficando famoso como o vilão *Dentes de Aço* (*Jaws*) nos filmes *007 O Espião que me Amava* (*the Spy Who Loved Me*, 1977) e *007 Contra o Foguete da Morte* (*Moonraker*, 1979). **Rotten Tomatoes:** 0% crítica, 22% público.

1. The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies!!? (1964). Este filme não foi lançado no Brasil e seu título é algo como *As Criaturas Incrivelmente Estranhas que Pararam de Viver e se Tornaram Zumbis Zuados!!?*. Descrito como um filme musical de terror, drama e humor, essa bizarrice mostra um grupo de amigos que vai num parque de diversões e encontra uma vidente que faz previsões assustadoras. Elas se tornam realidade envolvendo hipnotismo, strippers, magia sombria, números musicais e zumbis. **Rotten Tomatoes:** 20% crítica, 14% público.

ROGERIO SALADINO

COMPRE JÁ!

E-BOOK E
LIVRO FÍSICO

WWW.CRONICASDECITARION.COM

Personagens únicos e em começo de carreira, para jogadores prestes a dar os primeiros passos no mundo de *Tormenta20*!

Primeiro Nível

por Davide Di Bendetto, Camila Gamino e Felipe Della Corte
arte por Lucas Palma

Gostaria de jogar uma aventura avulsa no fim de semana, mas esqueceu de fazer a ficha? Pretende apresentar o jogo para iniciantes, porém, queria um começo rápido e divertido? Está pensando em colocar um bando de aventureiros rivais na sua campanha para dificultar a vida dos jogadores, todavia, está com preguiça de pensar em uma história para os personagens? SEUS PROBLEMAS ACABARAM!

Graças a estas sensacionais fichas prontas de 1° nível, basta navegar a matéria, ler e escolher seu herói ou antagonista favorito. Antes disso, porém, eis algumas instruções de uso:

Cada personagem tem um histórico, ideias de uso em jogo e um bloco de estatísticas.

O histórico é propositalmente vago em algumas partes, para que mestres e jogadores tenham liberdade para elaborar suas próprias tramas e ganchos a partir dele. Sinta-se livre também para criar um novo histórico em cima da ficha apresentada, ou mudar qualquer detalhe como aparência, etnia, gênero, sexo ou o que mais desejar... acima de tudo, será o SEU personagem!

O bloco "Em Jogo" é uma explicação resumida do que o herói costuma fazer dentro e fora de combate. Ele menciona seus principais pontos fortes: habilidades, magias, manobras, perícias, poderes, etc... e direcionam o jogador — quando necessário — à página do livro básico de *Tormenta20*, onde podem ler mais sobre. Você não é obrigado a seguir tudo, mas o texto segue como guia.

Os blocos de estatística são fichas resumidas e simplificadas, evitando repetir informações redundantes, com alguns bônus e modificadores já incluídos. As perícias listadas são aquelas treinadas e/ou as mais utilizadas pelo personagem. Os blocos favorecem o jogo rápido, e se você quiser continuar jogando além do primeiro nível, o indicado será passar tudo a limpo em uma ficha de papel ou digital. E também que você... leia o livro!

Note que alguns personagens possuem mecânicas mais simples do que outros. Se você está mestrando para iniciantes ou leigos completos, pode fazer uma pré-seleção dos quatro personagens que achar mais adequados, e pedir ao jogador para escolher entre eles.

Se você está pensando em empregar os personagens como um grupo rival, lembre-se de que eles não são vilões. Prestam-se mais a serem rivais amigáveis, competindo com os personagens dos jogadores pelas mesmas ofertas de emprego. Têm até mesmo a chance de se tornarem potenciais aliados em algumas situações. Você encontra mais sugestões de como fazer esse tipo de aventura, na coluna *Dicas de Mestre* da *DB 164*, escrita por **Marcelo Cassaro**.

Atenção!!!

Nenhum dos personagens, exceto quando indicado na própria ficha, segue um deus do Panteão específico, com suas Obrigações e Restrições.

Se você quiser ser devoto de um deus, pode considerar, a seu critério, tornar o personagem um devoto do deus da sua escolha, seguindo suas Obrigações e Restrições e recebendo assim um Poder Concedido. Você também pode ter apenas a crença em algum deus, sem necessariamente ser um devoto. Se for o caso, não precisará seguir suas Obrigações e Restrições e também não recebe um Poder Concedido.

Edd "Mataglop" Dracodjiin

Frase de efeito: *"O "d" é mudo, madame!"*

Idade: 30 anos

Quem vê Edd jogar cartas na taverna junto a seus amigos — após uma jornada de trabalho, dedetizando masmorras com seus raios mágicos — jamais diria que veio do clã dos Dracodjiin. Uma poderosíssima e abastada linhagem de senhores de terras... e de vilões! Segundo alguns, a família descende de gênios da chuva e de dragões das pradarias, mas se essa história tivesse sido escrita em algum lugar, Edd nunca a leria. As velhas lendas de um passado de heróis gloriosos não passam de mentiras para encobrir crimes.

Edd oculta sua identidade e se faz passar por um arcanista humano. Traz na cabeça um chapéu de abas largas para esconder a tatuagem mística na sua testa — a imagem de um lagarto alado com rabo de peixe. Todos da mesma linhagem possuem um, em um lugar diferente do corpo.

Foi apelidado entre outros aventureiros de "Edd Mataglop", porque costuma pegar trabalhos para matar... Glops! Gosmas verdes ácidas, destinadas a heróis iniciantes. Outros aventureiros costumam achá-lo um fracassado, pois aos trinta anos ainda continua em missões de baixo pagamento. Mas Edd leva tudo sem pressa nenhuma. Sabe que graças a seu sangue de gênio ainda vai viver por séculos. Quando sua família desistir de procurá-lo, talvez pense em levar uma vida nova e mais ambiciosa...

Em jogo

Sempre que estiver prestes a entrar em um combate, Edd ajeita seu chapéu dramaticamente. Procura sempre se manter longe do combate e atacar alvos à distância usando *Seta Infalível* e se protegendo de ataques com Queda Suave como reação. Caso alguém se aproxime, usa seu *Toque Chocante* e se afasta em seguida.

Não costuma apelar para outras formas de ataque, e usa seu arco apenas em último caso, se ficar sem PMs. Fora de brigas, é alguém bastante agradável e tende a usar bastante suas perícias sociais para se livrar de problemas, como Diplomacia e Enganação.

Qareen (ar) Arcanista (Feiticeiro) 1, refugiado

INICIATIVA +0, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 10, resistência à eletricidade 15; **FORT** +2, **REF** +2, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 16

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 11

DISTÂNCIA Arco curto +0 (1d8, x3)

DESEJOS Se Edd lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia diminui em –1 PM.

ESTOICO Sua recuperação de pontos de vida e pontos de mana com descanso aumenta em uma categoria: normal em condições ruins, confortável em condições normais e assim por diante

LINHAGEM DRACÔNICA BÁSICA (AR) Edd soma seu modificador de Carisma (já contabilizados) em seus pontos de vida iniciais e recebe resistência à eletricidade 5.

MAGIAS 1° — *Alarme, Queda Suave, Seta Infalível de Talude, Toque Chocante.*

TATUAGEM MÍSTICA No primeiro nível Edd escolheu aprender Toque Chocante. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. @

For 8, Des 10, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 22

PERÍCIAS Diplomacia +7, Enganação +7, Jogatina +7, Misticismo +4

EQUIPAMENTOS Item estrangeiro de até 100T$, mochila, saco de dormir, traje de viajante, 20 flechas, 12T$.

Gamalielindoran de Tiberus

Frase de efeito: *"Falem menos e lutem mais!"*

Idade: 16 anos

Quando o Império de Tauron era adepto da escravidão, muitas raças foram empregadas em combates de arena por empresários interessados nos óbvios benefícios de ter gladiadores de povos tão exóticos. Força e resistência podiam ser combinadas para dar origem a combates fantásticos. O troglodita Gamaliel se refugiou entre elfos que o aceitaram e o batizaram, e passou a vida toda como escravo nos coliseus e anfiteatros da cidade de Tiberus. Nunca perdeu um combate.

Em dado momento, foi comprado por um empresário do interior, mas os maus tratos levaram o trog e outros gladiadores a uma revolta, que terminou com o ingresso de Gamaliel em um navio, e sua posterior fuga para as terras do Reinado.

Vivendo hoje como um aventureiro mercenário em princípio de carreira, Gamaliel é bastante cético e amargurado quanto a tudo, e está sempre desconfiado, utilizando sua imensa habilidade, ganha no tempo em que se exibia para nobres sedentos por emoção, contra monstros e vilões.

Em jogo

Quando luta, Gamaliel simplesmente se move para perto do oponente mais próximo e ataca com seu machado de batalha. Contra oponentes mais fortes usa seu

Ataque Especial para aumentar o ataque e/ou dano, dependendo das capacidades defensivas do inimigo. Quando se vê cercado por inimigos, Gamaliel usa sua habilidade de mau cheiro para obter vantagem.

Fora de combate, acompanha seus aliados como guarda-costas e, apesar do jeito aparentemente calado, costuma se envolver nos problemas e brigas deles.

Trog (monstro) guerreiro 1, gladiador

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +0, visão no escuro

DEFESA 19, **FORT** +5, **REF** +4, **VON** +0, sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de frio.

PONTOS DE VIDA 10

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 3

CORPO A CORPO Machado de batalha +9 (1d8+5, x3).

MORDIDA (1PM) Quando usa a ação atacar, Gamaliel pode fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. +7 (1d6, x2 - perfuração)

MAU CHEIRO (PADRÃO, 2PM) Gamaliel expele um gás fétido. Todas as criaturas (exceto trogs) em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude CD 13 contra veneno ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

REPTILIANO Se Gamaleil estiver sem armadura ou roupas pesadas, recebe +5 em Furtividade

ATAQUE ESPECIAL (1PM) Quando faz um ataque, Gamaliel pode receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano. O bônus pode ser dividido igualmente (+2 no ataque e +2 no dano).

PÃO E CIRCO Gamaliel pode escolher causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5.

For 20, Des 14, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 10

EQUIPAMENTOS Item sem valor recebido de um admirador, gibão de peles, mochila, saco de dormir, traje de viajante, 12T$

Doutora Grisea Mirtrannda

Frase de efeito: *"Eu juro aplicar as artes médicas para o bem dos enfermos segundo os meus poderes e conhecimento, nunca para causar dano ou mal a um ser vivo!"*

Idade: 24 anos

A vocação para as artes da cura e a fé em Thyatis, o deus das profecias e das segundas chances, levou a dahllan Grisea a deixar o templo na floresta onde foi criada e ingressar no Colégio Real de Médicos, uma instituição de um reino distante, repleto de descrentes, onde se formou com louvor. Diferente das outras clérigas, ela acreditava que sua ordem deveria dominar todas as ciências curativas: mágicas e não mágicas.

Quando retornou ao templo de Thyatis, fez os votos ao seu deus, jurando seguir seus mandamentos. Grisea, então, grávida, cessou suas atividades de campo por um tempo, para cuidar de sua filha recém nascida, Asclépia.

Após esse longo período de estudos acadêmicos, iniciação religiosa e maternal, a clériga se sentiu pronta para iniciar sua verdadeira carreira, no lugar onde seus dons poderiam ser mais bem empregados: junto a grupos de heróis. Grisea acredita que viajando pelos reinos e atuando com aventureiros, pode alcançar locais aonde sacerdotes de grandes templos não chegam, e ajudar a salvar vidas, enquanto também leva uma segunda chance ao mundo e carrega a palavra de Thyatis: não há morte!

Sua filha está segura no templo e, um dia, ela pretende voltar e buscá-la, para que possam se aventurar juntas!

Em jogo

Grisea começa o combate usando sua ação de movimento para lançar Armadura de Allihanna e aumentar sua defesa, e sua ação padrão para lançar *Bênção*, aumentando os bônus de ataque dos aliados.

Dependendo da situação, pode utilizar Resistência à energia para dar resistência à dano pertinente ao grupo. No restante do combate, Grisea é a responsável por manter o grupo em pé, usando *Curar Ferimentos*. Em casos críticos, Grisea pode utilizar Medicina para curar os companheiros e, caso algum deles morra, usa o Dom da Ressureição para trazê-lo de volta à vida! Fora de combate, a doutora costuma usar Medicina para tratar pessoas doentes, ou curar seus companheiros antes de um boa noite de sono.

Dahllan Clériga (Thyatis) 1, curandeira

INICIATIVA +1, **PERCEPÇÃO** +8

DEFESA 16, **FORT** +2, **REF** +1, **VON** +8

PONTOS DE VIDA 18

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 11

CORPO A CORPO Espada Curta +0 (1d6, 19).

ARMADURA DE ALLIHANNA (MOVIMENTO, 1PM) Grisea pode transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena. @

AMIGA DAS PLANTAS Grisea pode lançar a magia Controlar Plantas. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM. @

ATAQUE PIEDOSO Grisea pode usar armas de corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de –5 no teste de ataque.

DOM DA PROFECIA Grisea pode lançar Augúrio. Você também pode gastar 2 PM para receber +2 em um teste. @

DOM DA RESSURREIÇÃO (COMPLETA, TODOS PM) Grisea pode gastar todos os PM que possui (mínimo 1 PM) para tocar o corpo de uma criatura morta há menos de um ano e ressuscitá-la. A criatura volta à vida com 1 PV e 0 PM, e perde 2 pontos de Constituição permanentemente. Este poder só pode ser usado uma vez em cada criatura. @

EMPATIA SELVAGEM Grisea pode usar Adestramento para mudar atitude e pedir favores de animais (veja Diplomacia). Caso receba esta habilidade novamente, recebe +2 em Adestramento.

MAGIAS 1° — *Bênção, Controlar Plantas, Curar Ferimentos, Resistência à Energia;* 2° — *Augúrio.*

MEDICINA (COMPLETA) Grisea pode fazer um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Se passar, ela recupera 1d6 PV, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD (2d6 com um resultado 20, 3d6 com um resultado 25 e assim por diante). Ela pode usar este poder uma vez por dia numa mesma criatura.

For 10, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 22, Car 12

PERÍCIAS Cura +8, Intuição +8, Religião +8

EQUIPAMENTOS 1 bálsamo restaurador, kit de medicamentos, brunea, escudo leve, mochila, saco de dormir, traje de viajante, 12T$.

Zero400

Frase de efeito: *"Olá! Eu sou seu amigo, Zero400, o aventureiro 100% automatizado! Como posso ajudá-lo?"*

Idade: 20 anos desde a fabricação.

O membro de uma guilda teve certa ideia genial: construir um golem aventureiro! Um ser artificial incansável, capaz de caçar e abater monstros, localizar e perseguir desordeiros e fazer quase tudo que um herói faz. Menos, é claro, receber pagamento por seus serviços. Não só isso. Ele poderia ser terceirizado para contratantes independentes e o lucro revertido para a corporação.

Assim surgiu o golem caçador, Zero400. Quando foi ativado pela primeira vez, houve muita empolgação, mas, logo, seu criador percebeu ter cometido um erro. Muitas pessoas não se acostumavam a falar com uma máquina e simplesmente ignoravam o golem, ou evitavam pedir sua ajuda. Além disso, a inteligência e vocabulário limitado de Zero400 o atrapalhavam na realização de missões mais complexas. Ele foi sendo empurrado para funções cada vez mais corriqueiras, até ser completamente desativado.

Isso foi até semana passada. Após uma escassez momentânea de aventureiros, um servo reativou Zero400, como precaução. No entanto, sua "licença de aventureiro" já expirou há uns bons anos, e ele está prestes a ser aprovado novamente para o trabalho, passando pela burocracia local, como qualquer herói de carne e osso. E assim como todo herói novato, vai ter que começar sua vida de aventureiro toda do zero!

Em jogo

Zero400 sabe lutar tanto corpo a corpo quanto à distância, apesar de ser bem melhor no primeiro. No começo de um combate, usa sua habilidade Marca da Presa para escolher um alvo prioritário, e então o ataca com seu martelo de guerra. Se um inimigo estiver longe, ele então usa seu arco curto para atirar à distância. Note que o golem pode gastar pontos de mana e usar a habilidade Canalizar Energia para se curar. Fora de combate, Zero400 é um especialista em perseguir inimi-

gos, seja em curta distância, usando a perícia Atletismo para correr atrás, seja para rastreá-los, viajando durante dias, usando a perícia Sobrevivência. No entanto, devido a sua inteligência limitada, é bastante medíocre em entender e priorizar informações. Vive cometendo erros, como é representado por seu valor, não muito alto, de inteligência.

Golem (construto) caçador 1

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro

DEFESA 17, **FORT** +5, **REF** +5, **VON** +1, Imunidade a doenças, fadiga, sangramento, sono e veneno.

PONTOS DE VIDA 19

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 4

CORPO A CORPO Martelo de Guerra +7 (1d8+5, X3).

DISTÂNCIA Arco curto +5 (1d8, x3)

CANALIZAR REPAROS (COMPLETA, 1PM) Zero400 pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 5 PV por PM.

CHASSI Zero400 leva um dia para vestir ou remover uma armadura (pois precisa acoplar as peças dela a seu chassi).

CRIATURA ARTIFICIAL Zero400 não precisa respirar, alimentar-se ou dormir. Não recupera pontos de vida por descanso e não se beneficia de habilidades de cura e itens ingeríveis (comidas, poções etc.), porém precisa ficar inerte por oito horas por dia para recarregar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera PM por descanso em condições normais (golens não são afetados por condições boas ou ruins de descanso).

ESPÍRITO ELEMENTAL (FOGO) Quando sofrer dano mágico de fogo, em vez disso, Zero400 cura PV em quantidade igual à metade do dano.

MARCA DA PRESA (MOVIMENTO, 1PM) Zero400 pode analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, recebe +1d4 nas rolagens de dano contra ela.

RASTREADOR Zero400 recebe +2 em Sobrevivência (já contabilizados). Além disso, pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência

---

For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8

PERÍCIAS Atletismo +7, Sobrevivência +3

EQUIPAMENTOS armadura de couro, mochila, saco de dormir, traje de viajante, 20 flechas 12T$.

Mentora

Frase de efeito: *"Vamos repassar o plano mais uma vez..."*

Idade: 21 anos

Marigra, a ladra medusa que atende pelo codinome Mentora, não se lembra muito bem de onde nasceu. Uma pequena ilha flutuante na vastidão do céu. Havia uma fortaleza de cavaleiros que montavam em garbosos cavalos alados, líderes de uma ordem mercenária atendendo ao interesse de pessoas poderosas. Ou assim ela acredita.

Seu pai era um anão contratado para fazer reparos na fortaleza. Um dia ele foi apanhado roubando comida e morto por um dos guardas. Mentora e sua mãe foram expulsas da ilha e obrigadas a viver no continente de Arton, onde foram tratadas como monstros. Ela passou a esconder sua identidade com capuz, máscara e adotou um nome falso. Mentora cresceu odiando nobres e cavaleiros. Ela rouba dos ricos para dividir seus espólios com aqueles que precisam. É obcecada por encontrar a ilha de sua infância. Um dia, pretende reunir um grupo de aventureiros em quem possa confiar, e voltar à fortaleza flutuante, com um plano grandioso para tomar todos seus tesouros.

Em jogo

Em combate, Mentora procura sempre surpreender o inimigo com sua Furtividade. Ela ataca de longe, dentro do alcance de seu Ataque Furtivo sempre que possível e usa sua Natureza Venenosa para causar mais dano. Se necessário, ela tira sua máscara e tenta utilizar a habilidade Olhar Atordoante contra o inimigo.

Fora de combate ela tem boas perícias e é boa ino trato social. Além disso, pode se infiltrar em lugares sem ser percebida, e também desativar armadilhas.

Medusa (monstro) Ladina 1, Criminosa

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro

DEFESA 18, **FORT** +2, **REF** +8, **VON** –1, resistência a veneno 5

PONTOS DE VIDA 14

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 4

CORPO A CORPO Adaga +6 (1d4–1, 19)

À DISTÂNCIA Besta Leve +8 (1d8,19).

ATAQUE FURTIVO Mentora sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que esteja flanqueando, causa 1d6 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

ESPECIALISTA (1PM) Ao fazer um teste com a perícia Ladinagem, Mentora pode dobrar seu bônus de treinamento. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

NATUREZA VENENOSA (MOVIMENTO, 1PM) Mentora recebe resistência a veneno 5 pode envenenar uma arma que esteja empunhando. A arma causa +1d12 pontos de dano de veneno. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro)

OLHAR ATORDOANTE (MOVIMENTO, 1PM) Mentora pode forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se a criatura falhar, fica atordoada por 1 rodada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

VENEFÍCIO Quando Mentora usa um veneno, não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2 (já aplicado em Natureza Venenosa)

For 8, Des 22, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 16

PERÍCIAS Acrobacia +8, Diplomacia +5, Enganação +5, Furtividade +8, Intimidação +5, Investigação +3, Ladinagem +8, Ofício (Alquimia) +3

EQUIPAMENTOS adaga, armadura de couro, mochila, kit de ladrão, saco de dormir, traje de viajante, virotes (20), 12T$.

Vanguarda

Frase de efeito: *"Se luto por duas, é justo que eu ganhe o dobro!"*

Idade: 18 anos

Vanda "Vanguarda" Ekaterina é uma lefou — assim são chamados os meio-demônios tocados pela tempestade mística da Tormenta. Seu clã de guerreiros foi expulso de onde vivia pelos intolerantes habitantes da região, e precisou se mudar para fronteira do reino. Mais tarde, a pedido de um mago, ela foi enviada por seus pais à Grande Academia Arcana, mas jamais chegou a estudar.

Em vez disso, foi estudada e tratada como um experimento — algo que a fez desenvolver grande aversão às artes místicas! Aos doze anos, a garota fugiu de onde estava e se juntou ao exército do Reinado, para lutar na guerra contra os puristas. Logo, passou de mascote mirim da capitã de um regimento a uma das combatentes mais temíveis.

Agora, Vanguarda trabalha como mercenária. Quando em exércitos, costuma atuar na linha de frente, correndo e gritando para amedrontar soldados inimigos e quebrar formações. Recebe pagamento extra pelo risco, prontamente gasto na taverna mais próxima. Alguns dizem que Vanguarda bebe demais, mas quem compartilha sua profissão sabe: alguém precisa estar louco de raiva ou muito bêbado para se arremessar em cima de uma parede de escudos.

Em jogo

Em combate, Vanguarda costuma usar sua perícia Intimidação para urrar e gritar impropérios, tentando assustar seus inimigos. Então, ativa sua habilidade Fúria e parte para o ataque, lutando, até vencer ou cair. Pode usar seu treinamento em Guerra para aumentar a iniciativa dos companheiros caso seja necessário.

Fora do campo de batalha, Vanguarda é bem distraída e se sente desconfortável, preferindo beber. No entanto, quando está calma, sabe demonstrar conhecimento sobre a vida bélica. Graças ao seu poder Influência Militar, Vanguarda quase sempre consegue abrigo para seus companheiros em acampamentos de soldados

Lefou (monstro) Bárbara 1, Soldado

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro

DEFESA 14, **FORT** +5, **REF** +0, **VON** +3

PONTOS DE VIDA 27

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 3

CORPO A CORPO Machado de guerra +9 (1d12+10, x3) ou Tacape +9 (1d10+10, x2) ou Machadinha +9 (1d6+5, x3)

CRIA DA TORMENTA Vanguarda é uma criatura do tipo monstro e recebe +5 em testes de resistência contra efeitos causados por lefeu e pela Tormenta.

DEFORMIDADE Todo lefou possui certas características físicas que, embora desagradáveis, conferem certas vantagens. Vanguarda recebe +2 em luta (já contabilizados) e o poder da Tormenta "Olhos Vermelhos". Cada um deles conta como um poder da Tormenta. Esta habilidade não causa perda de Carisma.

FÚRIA (2PM) Vanguarda pode invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). A Fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito (ataque, habilidade, magia...) hostil.

INFLUÊNCIA MILITAR Vanguarda fez amigos nas forças armadas. Onde houver acampamentos ou bases militares, pode conseguir hospedagem e informações para você e seus aliados.

OLHOS VERMELHOS Vanguarda recebe visão no escuro e +1 em Intimidação (já contabilizados).

For 20, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 12, Car 8

PERÍCIAS Atletismo +7, Guerra +3, Intimidação +2

EQUIPAMENTOS insígnia do exército do Reinado, uniforme militar, gibão de peles, mochila, saco de dormir, traje de viajante, 12T$.

Príncipe Essander

Frase de efeito: *"Este grupo tem certo potencial... Talvez possamos chegar a um acordo mútuo?"*

Idade: 18 anos

Essander Lavrentiu Tíbarii, filho de uma longa linhagem de clérigos de Tibar, o deus do comércio e da riqueza, viveu sua infância em luxo e opulência. Assim foi, até o dia em que fanáticos do maligno Templo da Pureza Divina orquestraram um golpe na cidade, e expulsaram todas as demais religiões do lugar, confiscando suas posses.

Um príncipe-mercador sem teto ou terras, agora Essander vaga pelo Reinado oferecendo seus trabalhos como condutor de exércitos, mas tem tido pouco sucesso na empreitada devido a sua relativa inexperiência. Abandonou o culto a Tibar para se dedicar a Valkaria, uma deusa mais popular e influente. Tem pensando em iniciar sua carreira de mercenário com grupos de heróis, que com certeza poderiam se beneficiar de suas habilidades e recursos.

O príncipe tem sentimentos conflitantes com seu passado. Por um lado, deseja vingança contra os fanáticos puristas. Por outro, sabe que a revolta orquestrada por eles só foi possível devido a insatisfação do povo, explorado por sua família. Se algum dia puder libertar a cidade, deseja torná-la uma República realmente livre e independente, onde plebeus possam participar do conselho local e as decisões sejam tomadas tendo em mente o bem comum, e não grupos de indivíduos privilegiados.

Em jogo

Em combate, Essander usa seu poder Presença Aterradora para assustar os inimigos. Ele então se aproxima para lutar corpo a corpo com sua espada, contando com a boa defesa oferecida por sua couraça e escudo. Fora do combate é um personagem com boas perícias sociais e mentais, e com acesso a lugares e círculos de pessoas que outros personagens não tem, graças ao seu poder Sangue Azul.

Humano nobre 1, aristocrata

INICIATIVA +1, **PERCEPÇÃO** –1

DEFESA 23, **FORT** +4, **REF** –1, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 18

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 4

CORPO A CORPO Espada longa +9 (1d8+2, 19)

ORGULHO (1 PM) Quando faz um teste de perícia, Essander pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu modificador de Carisma, 5). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste

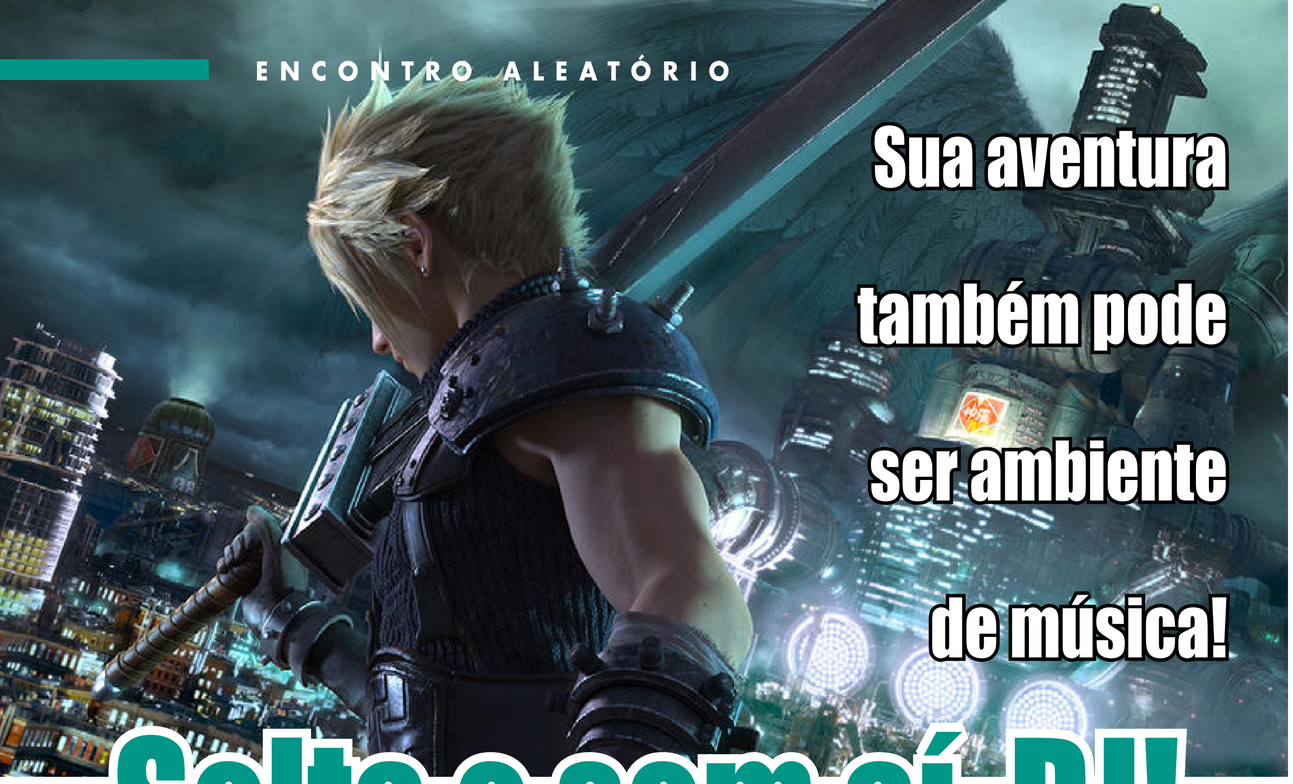
PRESENÇA ATERRADORA (PADRÃO, 1 PM) Essander pode assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar.

SANGUE AZUL Essander tem alguma influência política, suficiente para ser tratado com mais leniência pela guarda, conseguir uma audiência com o nobre local etc.

For 14, Des 8, Con 14, Int 16, Sab 8, Car 20

PERÍCIAS Conhecimento +5, Diplomacia +7, Enganação +7, Guerra +5, Intimidação +7, Investigação +5, Nobreza +5.

EQUIPAMENTOS Couraça reforçada, escudo pesado, Joia de família no valor de T$ 100, mochila, saco de dormir, traje da corte, traje de viajante, 12T$.



Sua aventura também pode ser ambiente de música!

Solta o som aí, DJ!

Quem não se lembra das trilhas sonoras mais icônicas dos filmes e games? Quem nunca pensou em usá-las nas próprias mesas?

Aí chega a hora e o mestre fica preocupado com qual faixa colocar; ou, se deixar tocando aleatoriamente, nem sempre as músicas batem com as cenas. Uma cena triste de repente ganha um tom cômico, ou um diálogo em que só dois personagens jogam papo fora se torna muito mais épico do que deveria!

Existem vários programas que prometem solucionar esses problemas, separando as músicas por contexto ou sentimento. No entanto, as faixas disponíveis não são as que você quer. Normalmente essas trilhas são muito focadas em fantasia medieval de forma mais genérica, e sua mesa é de *3D&T* ou *The Expanse*. Você gostaria mesmo é de usar as trilhas dos seus animês favoritos ou a própria trilha da série de ficção científica! Mesmo que sua mesa seja de *Tormenta20*, vamos combinar que não é qualquer trilha de fantasia medieval que vai casar perfeitamente com a atmosfera de Arton...

Como resolver isso? Há uma forma — e dá trabalho. Mas quando estiver tudo pronto, a recompensa vai valer a pena. Vamos criar a trilha sonora ideal para a sua campanha!

Curadoria: criando ambientação e atmosfera

Antes de qualquer coisa, você precisa saber que tipo de trilha combina com o seu jogo. Às vezes é bem óbvio: se a mesa for de *Guerra dos Tronos* ou *The Expanse*, você já tem todos os álbuns da série para usar e abusar. Mas nem sempre é tão fácil.

Como seria a trilha sonora de um mundo criado para *3D&T*, por exemplo? Aí dependeria das inspirações dos mestres e dos jogadores.

Tanto em um mundo totalmente criado pelo mestre quanto em um cenário já pronto, as duas coisas mais importantes são: a ambientação e a atmosfera. Se sua mesa for de fantasia medieval com momentos tensos, não adianta usar músicas eletrônicas tensas. Da mesma forma, não adiantaria usar músicas orquestradas de tom mais triste ou trágico.

Vou usar Arton para explicar. O mundo de *Tormenta* é de fantasia medieval, certo? É, pode-se dizer que sim. Se você usar trilhas de *Skyrim* ou *The Witcher*, talvez já resolva. O mais importante, entretanto, é: qual é a atmosfera que se quer evocar na hora do jogo? Se a campanha aborda muitas situações soturnas e sombrias em Aslothia, as músicas de *Dark Souls* e *Bloodborne* podem cair muito bem. Já algo que mistura melancolia e esperança em Tamu-ra com *Império de Jade* talvez seja mais evocativo com *Dororo* ou *Okami*. Na minha mesa de *Coração de Rubi*, achei condizente usar quase todas as músicas de *Final Fantasy VII Remake*.

Tudo bem, mas isso ainda não resolve o problema de sincronia. E quando tocar uma música engraçada em um momento triste? Vai arruinar o clima!

Os cinco climas

Uma lista que só mistura todas as músicas vai gerar a situação hilária de músicas tocando em momentos inesperados. Para resolver isso, vamos ter que criar mais de uma playlist — mas não muitas, senão fica difícil administrar.

Cinco já são mais do que o suficiente, e elas precisam se organizar de acordo com as cenas e situações mais recorrentes em histórias, porque as trilhas são compostas tendo em mente certos tipos de cena.

Ação

Aqui vão todas as músicas agitadas que suas trilhas escolhidas tiverem. Como o nome já diz, não são úteis apenas em situações de combate — embora trilhas de jogos tenham muitas músicas que se encaixam perfeitamente nesse tipo de cena. Quando as coisas começarem a pegar fogo, é nessa playlist que você precisa dar *play!*

Para cenas de: combate, perseguição, fuga, caos generalizado.

Emoção

Nesta playlist tendem a ficar aquelas músicas mais lentas e melancólicas. Claro que também cabem as mais otimistas, desde que sejam emocionantes. Quanto mais agridoce, melhor. Trilhas de filmes costumam fornecer boas faixas, já que se voltam mais para o lado sensível dos personagens.

Para cenas de: tristeza, drama, diálogos intensos, situações agridoces.

Ambientação

Sabe quando os personagens estão em uma taverna, só conversando e passando tempo? Ou até mesmo quando estão viajando tranquilamente e observando a paisagem? Essa playlist é para momentos amenos assim. Trilhas de jogos costumam oferecer mais faixas desse tipo, justamente para os mesmas situações que ocorrem em videogames.

Para não confundir com músicas que entram em Emoção, aqui dê ênfase nas genuinamente felizes, só que mais agitadas e rápidas.

Para cenas de: conversas amenas e divertidas, descrições de paisagens bonitas e pacíficas, ambientes e situações relaxantes.

Tensão

Às vezes, o perigo ainda não se fez presente. Os personagens estão esperando pelo pior, evitando fazer barulho, andando cuidadosamente. Para evocar essa sensação de ansiedade e antecipação, o ideal é usar músicas com ritmo mais cadenciado, tom mais grave e arranjos um tanto sinistros.

Jogos e filmes de terror ou suspense são excelentes.

Para cenas de: suspense, mistério, medo, exploração de masmorras e locais perigosos no geral.

Clímax

Deuses estão em uma porradaria franca? Um meteoro vai cair e obliterar tudo? Uma entidade — ou melhor, os heróis! — estão reescrevendo o tempo e o espaço? É hora de usar essa playlist!

Claro, não precisam ser situações absurdamente épicas, mas aqui vão ficar as músicas para situações especiais: desde um combate com um dos vilões até a batalha final de uma longa guerra. Tanto filmes quanto jogos são ótimas fontes, cheias de reviravoltas em um misto de sentimentos.

É natural e desejável que essa playlist tenha menos músicas que as outras — aqui só entram as mais marcantes e impactantes; você não vai usá-la com frequência, apenas em situações muito especiais.

Para cenas de: confronto contra o vilão, grande impacto na campanha, sacrifício heroico de um NPC ou protagonista, tudo ou nada.

Abertura e encerramento

Não é extremamente necessário, mas se seu grupo já está pensando em usar trilhas sonoras, é interessante estabelecer uma abertura e um encerramento. Fazer isso é bem fácil: se está usando alguma série como fonte, use a abertura dela. Se estiver se baseando em algum jogo, pode ser a música tema do menu inicial. O bom dessas músicas é que são curtas e, de fato, introdutórias. O mestre pode aproveitar enquanto a abertura toca para fazer uma breve recapitulação dos acontecimentos.

Escolher um encerramento pode ser mais complicado. Claro, há a música de créditos, mas normalmente é preferível alguma música (dessa vez até com vocal) que seja muito emotiva e dê alguma sensação de desfecho. Por exemplo, na minha playlist de *Coração de Rubi*, escolhi como encerramento o tema *Hollow*, que toca no fim de *FFVII Remake*! Nesse momento, é uma boa oportunidade para o mestre perguntar aos jogadores o que acharam da sessão e deixar um papo correr em aberto, enquanto todos digerem o tempo que jogaram juntos.

Também serve uma música que não pertence a nenhuma trilha sonora, mas que a letra parece ter relação com os elementos da história. Nesses casos, é bom que tenha um tom mais melancólico.

A exceção a esses conselhos é se seu grupo quiser usar aberturas e encerramentos de animê. Nesse caso, basta escolher uma abertura e um encerramento que combinem com o tom da mesa. Para a abertura, dê preferência à versão mais curta de TV — não precisa alongar muito. No encerramento, pode caprichar pegando a versão completa.

Para não perder as duas faixas de vista, o ideal é que a abertura seja a primeira faixa da playlist de Clímax, e o encerramento, a última. Assim, você sabe exatamente onde elas estão, e logo na playlist mais curta. Deixá-las separadas em uma playlist também é uma opção, mas não compensa muito o espaço que isso vai ocupar no seu tocador apenas por causa de duas músicas.

Quando dar o "stop"

Não existe um limite para quantas músicas você pode incluir. Quanto menos repetição você quiser, mais músicas são aconselhadas — só cuidado para não criar uma salada de melodia que não se conversam!

Por exemplo, se você já está usando a trilha da *Sociedade do Anel* e quer aumentar o repertório, considere a dos outros dois filmes da trilogia ou dos filmes do *Hobbit*. Não vá colocar um *Boku no Hero Academia* do nada só porque você gosta. A não ser que sua mesa realmente seja uma combinação bem... especial dessas duas coisas. Escolhendo bem de acordo com a ambientação e a atmosfera, vai se ter uma boa ideia de como sua mesa vai ficar: campanhas mais voltadas para o suspense vão acabar com mais músicas na playlist de Tensão, e por aí vai.

O mais importante nesse caso é não deixar a playlist de Clímax cheia de faixas, por mais épica que seja a sua campanha. Por serem especiais, talvez você queira encontrar uma delas especificamente para uma situação única, e nesse caso, quanto menos, melhor.

Sendo o mestre... de cerimônia

O mestre normalmente já tem bastante trabalho. Criar a playlist e ainda ter que conduzi-la pode se revelar muito complicado. Nesses casos, não há problema nenhum em se criar as playlists colaborativamente (desde que dentro dos critérios de ambientação e atmosfera). Os jogadores podem sugerir trilhas que encaixam na ideia da mesa e até cuidar disso por si próprios.

Na hora do jogo, no entanto, é importante que alguém se responsabilize pelas músicas. O mestre é o mais indicado por saber que situação pede que tipo de música. Se ele quer que os jogadores se sintam tensos, pode deixar a playlist de Tensão no aleatório e apertar play. Se ocorrer uma transição para um combate, basta trocar para Ação. De qualquer forma, nada impede que um jogador cuide disso, notando as mudanças no clima que a narrativa está sofrendo e adaptando a música de acordo.

O Som do Silêncio

Mesmo nos filmes ou jogos com as trilhas sonoras mais marcantes, existe um recurso muito poderoso: o silêncio. Saber o momento exato de tirar a música e deixar apenas a voz do mestre e dos jogadores não é algo simples. Pode

ser dominado com a prática, mas as próprias mídias que se utilizam de trilhas sonoras são uma boa fonte de inspiração.

Por exemplo, logo após um combate fatal que matou um personagem jogador, a música de ação pode dar lugar ao silêncio, em vez de Emoção. O personagem jaz morto, sem salvação, e agora que a adrenalina está abaixando, os outros jogadores vão ter que conversar sobre isso no mais puro estado de desolação.

Uma conversa íntima entre dois amantes pode não exigir uma música de fundo, basta a interpretação dos personagens envolvidos. Da mesma forma, uma conversa sobre traição, dita em tom baixo e ardiloso, ganha mais impacto no silêncio, que evidencia a crueldade da situação.

No geral, o silêncio que vem após alguma trilha serve para dar ainda mais importância e ênfase ao que está sendo dito ou feito na cena. Os jogadores, acostumados e "amparados" pela música, de repente se veem (ou se ouvem) sem nenhum apoio, tendo que lidar com a informação nua e crua diante de si.

É hora do show!

Se mesmo depois de tudo isso, você ainda se sentir intimidado com a ideia, não se preocupe. Suas playlists não precisam ficar perfeitas de cara. Uma música que você achou que ia ser ótima para criar tensão na verdade é melhor em cenas de ação, ou até não serve em lugar nenhum? Sem problemas! Faça as mudanças no período entre sessões, aproveite para pedir sugestões dos outros jogadores.

Na pior das hipóteses, se entrar uma música não adequada na hora do jogo, pelo menos as faixas estão filtradas por situações específicas, então basta pular para a próxima que o problema provavelmente vai estar resolvido. Se, mesmo assim, você não tem tempo ou está com preguiça... lembra das playlists que fiz para minha mesa de *Coração de Rubi*? Tente usá-las. **Estão todas no meu perfil no Spotify**.

Pode não servir exatamente para o que sua mesa precisa, mas já é um começo, e pode dar uma compreensão maior dos conselhos que estão aqui. Agora é só marcar com os amigos, dar *play* e rolar os dados!

GLAUCO LESSA
que não consegue parar de ouvir a trilha de *FFVII Remake*

financiado com
catarse
APOIE AGORA
LEGADO
Paz sem voz e esperança, é desespero. Lute.
Proteja a humanidade, desperte seu Legado!
O LEGADO é um RPG de fantasia heróico urbana que se passa em uma versão fantástica do nosso mundo. Com um Sistema de Combos e muita ação, Game Design de Felipe "Vinzaum" Alvim e autoria de P.H. Autarquia, pela Craftando Jogos!
CRAFTANDO
JOGOS

Volte para casa!

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de aventuras espaciais — *Brigada Ligeira Estelar, The Expanse* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. Ela pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Crime ocorre...

Os jogadores são a tripulação de uma nave, visitando a estação de um asteróide. É mais uma parada rotineira, enquanto estão indo buscar uma carga em outro corpo celeste, a serviço de um contratante. A estação possui blocos de apartamentos e galerias comerciais. A vida no lugar é estável, porém precária. Filtros de ar quebram e panes desligam a gravidade artificial de tempos em tempos. A violência tem crescido. Por isso, a diretriz é para os visitantes andarem armados e descansarem a bordo de seus veículos fora do horário comercial. Não há, todavia, toque de recolher.

A aventura começa com um flashback.

Escolha um jogador aleatoriamente. Ele deve criar um motivo para seu tripulante estar fora da nave durante o horário de descanso e descrever a cena. Saiu para encontrar alguém? Foi explorar a estação? Peça para pensar algo que faça sentido para o personagem, e que revele um pouco de sua personalidade. Além disso, ele não passou todo o período fora. Algo aconteceu e o obrigou a retornar à nave sozinho.

No caminho de volta, o tripulante encontrou uma barraquinha ainda aberta vendendo seu lanche favorito. Faminto, comeu rapidamente enquanto a garçonete distraída falava com o namorado por uma tela. Antes de pagar e sair, ainda entreouviu o homem dizer para a moça *"... este lugar está muito perigoso! Tome cuidado..."*. Passou então por uma viela com um pôster na parede escrito VOLTE PARA CASA!, a imagem de um casal de astronautas apaixonados na paisagem idílica de um planeta importante. Foi aí que o tripulante ouviu um disparo e um pedido de ajuda. Uma voz conhecida. Avistou o Imediato da nave (Ou algum outro NPC da tripulação) com um rombo fumegante no ventre. O Imediato morreu em seus braços, sem palavras. Com um sucesso em um teste de percepção, o tripulante percebeu um zunido sumindo ao longe, mas, de toda maneira, não encontrou o assassino ou a arma.

...Nada acontece

O assassinato tem pouco peso para a polícia da estação. Sua função é documentar crimes, não impedi-los! No entanto, enviam uma nota do ocorrido ao contratante do grupo, que estabelece uma comunicação remota. Ele está furioso. Se um tripulante estava envolvido em negócios escusos e acabou sendo marcado por um sindicato criminal, isso pode render prejuízo em trabalhos futuros! O contratante dá um dia para os personagens apurarem o caso e organizarem um relatório. Falará com eles novamente, e se não ficar convencido com o que ouvir, rescindirá o contrato...

O primeiro lugar que os personagens podem querer sondar é a nave. Registros mostram que o Imediato esteve fora todas as noites. É possível analisar a ficha dele. Nasceu no espaço, a bordo de um cargueiro. Tinha membros alongados e ossos frágeis. Não há registro do uso de drogas, mas um teste de medicina revela que o fígado estava comprometido pelo uso prolongado de álcool e má alimentação. Em seu quarto não há registros de comunicação externa, apenas um dispositivo de mídia antiquado, com músicas melancólicas. Já na estação, é facilmente identificado por donos de restaurante. Nunca era visto com ninguém, sempre ficava em um canto bebendo sozinho. Um teste de empatia ou intuição permite entender: o Imediato era um solitário. Um novo sucesso, em um teste de medicina revela uma informação adicional: pessoas que ficam tempo prolongado no espaço podem desenvolver insônia, ansiedade, e problemas de interação social fora da tripulação.

A polícia não é de muita ajuda. Há quatro assassinatos recentes que podem compartilhar. Não parece existir um padrão. A primeira vítima é um homem adulto. A segunda, uma mulher idosa. A terceira, uma criança. A quarta, uma mulher jovem, que sobreviveu ao ataque, mas sofreu sequelas. Nada ligava as vítimas, a não ser o fato de morarem no mesmo distrito e terem morrido com um único disparo energético. Os personagens podem fazer testes para investigar as fichas das três vítimas iniciais. Se passarem, em cada uma descobrem: o homem também era um trabalhador do espaço com problemas nos ossos. A idosa, vivia sozinha. A criança era moradora de rua, não tinha família. Um teste adequado mostra que todas essas pessoas tinham em comum um certo grau de vulnerabilidade.

Não há muita coisa sobre a sobrevivente, mas os tripulantes podem tentar falar com ela. A mulher se trancou em seu apartamento e não deixa ninguém entrar. Devem convencê-la a dar um testemunho. Se conseguirem, ela conta ter sido atacada por um drone! Não sabe o motivo. Estava com medo de falar aos policiais. Se os personagens levarem a informação à polícia e passarem em testes sociais, conseguem rastrear o drone e lutar contra ele. Se vencerem, testes de tecnologia revelam ser um modelo militar antigo. Infelizmente, é remotamente controlado. Só é possível triangular seu sinal até o tal planeta importante, mas não determinar o ponto exato de onde veio. É um beco sem saída para a investigação...

Entretanto, explique aos jogadores: eles não precisam desvendar o caso. Apenas criar uma história crível e convencer o contratante. Ao chamá-los, ele faz quatro perguntas: Por que o Imediato estava fora da nave? Quem o matou? Qual foi o motivo? Isso comprometerá negócios futuros? O grupo precisa argumentar. A cada pergunta, alguém faz um teste social. Se no fim do interrogatório os personagens tiverem uma história coerente, e passarem em pelo menos três testes, o contratante fica convencido. Poderão concluir o trabalho.

Mas quem era o culpado? Qual o motivo real por trás dos crimes?

O autor da coluna sabe... mas para a **sua** aventura, Mestre, **você** determinará!

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

por Thiago Rosa

Lady Dimitrescu

Quando um novo título de *Resident Evil*, a clássica franquia de *survival horror* da Capcom, sai, os fãs muitas vezes se concentram em posicionar os novos personagens dentro de sua intrincada cronologia, prever reaparições e reclamar dos cabelos de absolutamente todo mundo. Com *Resident Evil Village*, porém, não foi isso que aconteceu. Uma nova personagem chegou conquistando os fãs, tanto com seu character design quando com sua voz: a vampira gigante Lady Dimitrescu.

Reclusa em um castelo com suas três filhas, mantendo uma vila sob seu controle através de medo, violência e do mais simples e puro capitalismo, Alcina Dimitrescu é com certeza o desafio mais icônico de *Resident Evil Village*. Atualizando um conceito recorrente da série sobre inimigos que perseguem o jogador e não podem ser derrotados através do confronto direto, ela com certeza te infernizou no videogame... e agora pode também infernizar na sua mesa de jogo!

Um passado sangrento

Alcina nasceu na família nobre Dimitrescu um pouco antes da Primeira Guerra Mundial. Os Dimitrescu eram descendentes de Cesare, um dos quatro fundadores de uma vila isolada na Europa. Além de títulos e riquezas, Alcina herdou da família uma doença sanguínea. Isso não a impediu de se aventurar com música na juventude, sob o nome artístico de Miss D, junto com a sua banda, The Pallboys. Após a Segunda Guerra Mundial e a abolição da nobreza, Dimitrescu voltou para as antigas terras de sua família, que haviam caído sobre o controle de um culto neopagão.

Anos depois, Alcina foi levada por Mãe Miranda, a líder do culto, até uma cripta sob o cemitério da vila, onde um parasita experimental Cadou foi implantado em seu corpo. Esse experimento transformou o corpo de Alcina, concedendo-lhe habilidades regenerativas, garras retráteis e a habilidade de se transformar em um monstro dracônico. Além disso, o parasita interrompeu seu processo de envelhecimento, mantendo sua aparência perpétua de 44 anos. A mutação intensificou a doença hereditária da qual ela já sofria, fazendo com que ela precise manter um suprimento de sangue fresco para permanecer saudável; o consumo de grandes quantidades de carne e sangue humana aumentaram imensamente sua estatura, chegando a impressionantes 2,9 metros de altura. A doença, porém, fez com que Miranda a considerasse uma falha.

Apesar de não ter sido um experimento perfeito, Dimitrescu continuou sendo usada por Miranda como parte de seus subalternos, mantendo ordem na vila e ajudando em suas pesquisas. Para seu próprio sustento, assumiu controle do vinhedo da família. O retorno à posição análoga de nobre reavivou fortes sentimentos classistas nela, causando uma visão vertical do mundo. A vampira vê Miranda como acima dela e todos os demais como estando abaixo.

A própria Alcina também experimentou com parasitas Cadou. Ela os implantou nos cadáveres de três mulheres, que depois de cerca de uma semana produziram criaturas similares a moscas. Esses insetos consumiram completamente a carne dos corpos. Tendo absorvido o DNA das vítimas, as moscas passaram a se mesclar na forma das mulheres mortas. Esses seres foram adotados por DImitrescu como suas filhas: Bela, Daniela e Cassandra. De forma similar à "mãe", elas precisam de sangue fresco para se manter. Além disso, não podem sobreviver em temperaturas frias, permanecendo restritas ao castelo.

Ao longo de várias décadas, Dimitrescu e suas filhas aterrorizaram a população da vila, consumindo a carne e o sangue de moradores. O sangue de virgens era extraído e combinado com uvas para fazer um vinho tradicional da família, o *Sanguis Virginis* ("sangue virgem").

Usando Dimitrescu

É fácil encaixar Alcina Dimitrescu e suas filhas em qualquer campanha de ambientação contemporânea sem grandes alterações. Miranda e o culto podem ser substituídos por algum antagonista já existente; histórias de super-heróis em especial sempre têm cientistas loucos de sobra.

Em ambientações medievais fantásticas, Dimitrescu ainda pode ser usada facilmente como uma nobre reclusa com poderes estranhos. Inclusive, caso sua fama de vampira seja conhecida, isso pode fazer os jogadores

se prepararem para enfrentá-la de forma completamente errada! Em *Tormenta20*, os parasitas Cadou podem ser simbiontes lefeu e Miranda pode ser uma cultista de Aharadak. A vila e o castelo se encaixam bem entre os feudos de Trebuck.

Em termos de objetivos, Dimitrescu pode estar em posse de um item que os personagens estão procurando ou (pior ainda!) pode estar mantendo em cativeiro alguém com quem os personagens se importam para realizar seus experimentos. Na falta do elo pessoal, eles podem ser contratados para resgatar alguém que ela capturou. Um caçador que tentou eliminá-la ou um parente de um patrono rico são bons pontos de partida. Uma outra possibilidade é que os personagens estejam em busca de alguém por conta de alguma informação que precisam, mas descobrem que essa pessoa foi capturada pela vampira.

No jogo, Dimitrescu persegue o protagonista pelo castelo de forma implacável, servindo como um obstáculo móvel que deve ser evitado, até que um item específico cause sua transformação e permita que ela seja enfrentada. Essa é uma experiência baseada em tentativa e erro, se valendo da possibilidade do jogador carregar o jogo e continuar de onde morreu. Isso não é uma possibilidade tangível em jogos de RPG, com a liberdade de escolha e a mortalidade do personagem sendo elementos centrais para a construção do espaço imaginário compartilhado. A perseguição pode ser construída na forma de um perigo complexo em *Tormenta20*, mas uma solução mais simples é a de "chefe em duas fases". Depois de ser derrotada em sua forma humanoide, Dimitrescu assume sua forma dracônica e precisa ser derrotada de novo.

Tormenta20: Fuga de Dimitrescu ND 8

Esse é um perigo complexo (T20, página 306) a ser disparado quando um grupo se depara com Lady Dimitrescu em seu castelo.

Objetivo escapar com vida.

Efeito o grupo tem três rodadas para acumular sete sucessos e escapar. Ao final das três rodadas, ela ataca o último personagem a falhar num teste e começa a devorá-lo. O grupo pode aproveitar a oportunidade para fugir ou tentar atacar; com um acerto crítico, ela solta o companheiro caído e a fuga reinicia.

Sempre que um personagem falha em um teste, ele é alvo de um ataque de garra de Dimitrescu.

Atacar (Luta ou Pontaria CD 20) Não adianta muito tentar ferir Dimitrescu. Porém, ataques poderosos dificultam suas ofensivas ou podem retardá-la momentaneamente. Um acerto faz com que o próximo ataque de Dimitrescu seja feito com redutor de -5. Um acerto crítico a deixa atordoada pelo resto da rodada, incapaz de atacar caso os personagens falhem em seus testes.

Correr (Atletismo CD 20) Pernas para que te quero! O personagem põe sebo nas canelas e foge desesperadamente. Conta como um sucesso para a fuga. Em caso de falha, além de ser alvo de um ataque, o personagem não pode tentar um teste na próxima rodada enquanto se levanta.

Despistar (Enganação CD 20) O personagem convence Dimitrescu de que vai em uma direção, mas na verdade vai para outra. Conta como um sucesso para fuga. Em caso de falha, ela se enfurece e causa um dado de dano adicional contra o personagem.

Escalar (Atletismo CD 25) O personagem tenta escapar subindo em candelabros, pulando sobre estantes ou de alguma outra forma ficando distante do chão. Conta como um sucesso para a fuga. Em caso de falha, Dimitrescu sofre -2 na jogada de ataque contra o personagem.

Implorar (Diplomacia CD 25) O personagem tenta implorar por algum resquício de humanidade na vampira gigante. Bardos recebem um bônus de +5 nesse teste. Em caso de sucesso, ela não faz ataques em caso de falha nessa rodada. Isso só funciona uma vez; outras tentativas, mesmo por outros personagens, falham automaticamente.

Provocar (Diplomacia, Enganação ou Intimidação CD 20) O personagem chama a atenção da vampira para si. Caso tenha sucesso, quando outros personagens falham em seus testes é esse personagem que se torna alvo dos ataques.

Rota de Fuga (Conhecimento CD 20) O personagem avalia o ambiente e aponta as melhores rotas de fuga. Os demais personagens recebem +1 em testes para Correr, Despistar ou Escalar nessa rodada.

3D&T

F4, H3, R4, A3, PdF1; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Arena, Riqueza, Regeneração, Transformação de Batalha (DB 128).

Desvantagens: Dependência (sangue), Modelo Especial.

Forma de Dragão: A Transformação de Batalha de Dimitrescu lhe concede F5, H5, A5, Voo, Ataque Especial (Força) e Monstruoso. Ativar a transformação custa 2 PMs e uma rodada inteira, depois 2 PMs subsequentes por rodada enquanto ela se mantiver. Quando Dimitrescu é reduzida a 0 pontos de vida, ela assume a forma de dragão imediatamente.

Tormenta20 — ND 8

Monstro 15, Grande

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +8, visão no escuro.

DEFESA 26, resistência a dano 10, cura acelerada 20;

FORT +19, **REF** +17, **VON** + 8

PONTOS DE VIDA 225

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 15

CORPO-A-CORPO garra +20 (2d10+14, 18/x4)

RETALIAR (Reação, 1 PM) Quando é alvo de um ataque corpo-a-corpo, Dimitrescu pode retaliar com um ataque de sua garra.

DRENAR SANGUE (Padrão) Dimitrescu drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando. Isso exige um acerto num ataque desarmado (bônus de +20) e causa 4d6 pontos de dano. Para cada ponto de dano causado, a vampira gigante recupera 1 PV.

NUVEM DE MOSCAS (Padrão, 1 PM) Dimitrescu lança numa nuvem de moscas carnívoras com seis metros de raio e de altura. Toda a visão é obscurecida dentro da nuvem; criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte ou 20 pontos de dano por fogo dissipam a nuvem de moscas. Criaturas vivas que comecem seus turnos dentro da nuvem 4d4 pontos de dano perfurante enquanto são devoradas vivas pelas moscas.

DRAGÃO VAMPÍRICO (Passivo) Quando Dimitrescu é reduzida a 0 pontos de vida, ela se transforma em uma grotesca caricatura de dragão. Use as estatísticas do dragão jovem (T20 página 296), mas substitua seu poder de sopro com a nuvem de moscas. Remova também a imunidade a fogo e a vulnerabilidade a frio. Caso seja derrotada na forma de dragão, Dimitrescu morre.

For 24, Des 18, Con 20, Int 13, Sab 13, Car 19

PERÍCIAS Luta +20, Nobreza +14.

EQUIPAMENTO chapéu estiloso, vestido de época.

TESOURO dobro.

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna resume os episódios de *Fim dos Tempos*, uma campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, na Twitch da Jambô Editora.

"Consegui um pergaminho novo! É melhor eu recapitular alguns fatos importantes, caso meus outros manuscritos se percam...

É o fim do verão. Mas desde o início da primavera, nós, Os Cães das Colinas— um humilde grupo de aventureiros — vagamos entre penhascos e ravinas em busca da verdade. E não a alcançamos. O que temos são fragmentos dela, tais quais meus relatos.

Sabemos que uma organização detendo grande poder mecanomágico tem influenciado os eventos desta região erma. Tem tentado controlar reservas de metal arco-íris, um minério com propriedades contra a tempestade demoníaca da Tormenta. Descobrimos ser esse metal o sangue de Tillian, o deus dos gnomos, destronado durante os lendários acontecimentos da Revolta dos Três... Aqui nas Colinas Centrais jaz o cemitério marcando a morte de sua divindade. O metal arco-íris faz parte de muitos de nossos equipamentos agora, inclusive meus próprios chifres.

Os vilões perseguidos por nós, embora empreguem bandidos comuns misturados a suas fileiras, parecem ter algum tipo de conexão com a tempestade. E asseclas e agregados assaz mais excêntricos: até agora, enfrentamos orcs canibais corrompidos, um circo de horrores aberrantes, ex-criminosos de guerra convertidos em cultistas e... um estranho golem com aparência de gorila! Em todos esses eventos a presença da Tormenta se fez presente de alguma maneira e um nome se repetiu.

Syvarian, a pessoa misteriosa por trás de tudo.

Ele tenta realizar aquilo a que seus lacaios se referem como "A Missão". O propósito da tarefa, ainda desconhecemos..."

"...a última aventura levou-nos ao Templo do Vácuo. Essa masmorra foi criada por dois gnomos vindos do mundo moribundo de Tillian. Existia para preservar as memórias deles. Seus nomes eram Frendac e Zanzibor. Agora seus conhecimentos também fazem parte respectivamente de mim e de minha companheira de grupo, a fada Aylarianna Purpúrea..."

A Volta do Ladrão de Rabos, Parte 1

"Quando deixamos O Templo, confesso que hesitei.

Meus companheiros sugeriram recuperar minha armadura de soldado, mas cogitei deixá-la para trás, junto com ser um Guardião Patrulheiro a serviço do exército do Reinado. Ultimamente tenho e sensação de ter me tornando um herói trágico. Alguém tentando dar passos para longe da sua família e das legiões do Império de Tauron para acabar cada vez mais próximo de algo não muito diferente daquilo que queria evitar em primeiro lugar. Talvez não tenha sido uma boa ideia assumir o posto. Ou talvez meus amigos tenham razão. Talvez eu esteja apenas tentando me esquivar da responsabilidade... De qualquer forma, recuperamos a armadura e resolvemos visitar as Fazendas Galobalt! Elas ficavam no caminho de outro trabalho e aproveitamos para ver como estavam as coisas. O fato delas agora plantarem o delicioso doce gorad em nada tiveram a ver com nossa decisão...

Durante nossa estadia, porém, fui surpreendido por algo. Ayla me abordou com discrição, em um canto. Para meu pavor e vergonha, a fada descobrira o furto de um frasco da droga achbuld... Engendrado criminosamente por mim mesmo! Tentei explicar a ela o fato absurdo: fui movido a fazer isso contra a minha vontade pela entidade conhecida como Ladrão de Rabos. O espírito responsável por roubar minha cauda em uma aventura anterior!

Ayla não ficou zangada. Na verdade, ela tinha um plano. Persuadiu-me a convocar a criatura em meio aos campos e travou um longo debate com ela..."

A Volta do Ladrão de Rabos, Parte 2

"... fiquei confuso de início. O plano de Ayla era ambicioso. Para não dizer complexo. Ela alegou que Elmer, um simpático dragão redimido do seu vício em achbuld por nosso cavaleiro, Ignis Crae, estava prestes a ser emboscado pelo Ladrão de Rabos. Fomos ao covil do dragão.

Sentimos-nos muito mal ao chegar lá. A caverna tinha cheiro de restos de comida, de fezes e de doença entranhada. Um suarento Elmer, apesar disso, havia se mantido fiel ao voto feito a Ignis e parado de usar a substância.

Por isso fui acometido da mais pura vertigem ao ver Ayla derramando o frasco de achbuld inteiro na boca do dragão! Não quis aceitar que havia feito aquilo. A doce Ayla não poderia ser capaz de um ato tão vil... E de fato não foi. Tão pouco havia cometido um erro quanto às propriedades da droga, como presumi. Na verdade, era tudo parte de seu genial esquema.

Ayla havia convencido o Ladrão de Rabos a participar de um golpe, roubando a cauda de Elmer. Mas o frasco não continha realmente achbuld, e sim gorad! O dragão, bem desperto e lúcido, ouviu os comandos da fada, e pode capturar a entidade. Ayla convenceu o espírito a devolver todas as caudas roubadas, abandonando seus desígnios mais maldosos. Segundo os princípios de Hyninn, o deus dos ladrões, o Ladrão de Rabos foi persuadido, doravante, a aplicar apenas "golpes do bem", preservando as memórias de criaturas moribundas, assim como nós preservamos as memórias dos gnomos.

Ignis também havia julgado erroneamente a sua companheira. Resolveu se ajoelhar diante da sapiência feérica, se reconhecendo ingênuo. Entregou a Ayla o comando de sua futura Ordem da Redenção. Mas a fada recusou. Segundo ela, o cavaleiro precisa apenas do aconselhamento correto para desempenhar seu papel..."

O Início do Fim, Parte 1

"Kiki tem o meu rabo! Quero dizer... a barda medusa recuperou a minha cauda durante o embate com o Ladrão. Sou grato a ela. Acabei dizendo mais coisas do que deveria e ela brigou comigo hoje... Não sou particularmente sapiente nesse tipo de coisa, mas no fundo, acredito, Kiki se preocupa com meu bem estar.

Como companheiro de grupo! É claro... "

"... agora me sinto completo! Como não estive em meses.

Fizemos um desvio em nossa jornada para a aldeia de Duas Pedras. Nosso lutador, Rexthor, ficou sabendo desse lugar durante suas viagens para caçar... Uma vez no lugarejo, nos deparamos com uma mina abandonada.

Os boatos sobre espíritos eram reais! Vários fantasmas habitam os túneis. Descobrimos serem os espíritos de trabalhadores massacrados pela corrupta Guilda dos Mineradores da cidade de Yuvalin! O motivo era evidente: uma grande jazida de metal arco-íris. Para não deixar uma arma tão importante contra a Tormenta se perder e ajudar a dar descanso a essa almas, pensamos em uma maneira de extrair o minério. Mas isso exigirá um novo desvio..."

O Início do Fim, Parte 2

"Contrariado, voltei ao Forte.

Resolvi que minhas inseguranças são como um labirinto, e como em todo labirinto, sei existir um caminho para fora delas. Resolvi abordar meus problemas de

Os Cães das Colinas
por Valdoarts

maneira mais direta: conversar com o Sargento Morgan a respeito deles.

Para total subversão de minhas expectativas, o veterano me deu sua mais completa e sincera atenção. E também refutou impiedosamente minha hesitações. Pedi sua ajuda para me tornar um soldado melhor. E ele me atendeu.

Acabei perdendo uma das apresentações de Kiki, mas pude conhecer mais do velho guerreiro. Morgan lutou as maiores batalhas da história militar de Arton. Em minha terra, teria se aposentado e sido condecorado com o mais alto título. No entanto, não é assim. Parece querer somente encontrar alguém para ocupar seu cargo antes de partir.

Durante nossa conversa, o sargento chegou a defender as ações de meu pai. "O que vale mais?" foi a questão colocada por Morgan. "Ser um comandante valente, mas tolo, e morrer ao lado das tropas? Ou realmente tomar as decisões difíceis por trás de um exército e salvar a vida delas?" Isso, vindo de um homem conhecido por desprezar o Império Taúrico me deu bastante coisa para pensar..."

"... tive uma epifania durante nosso tempo juntos e acredito ter chegado a uma decisão. Serei seu sucessor. Depois que o sargento se for, cuidarei do Forte por um tempo, mas, como disse ao veterano não passarei o resto de meus dias aqui. Pois descobri em mim um propósito maior.

Eu não posso mudar o Império fugindo dele. Um dia devo voltar e reerguê-lo a glória.

No comando de minhas próprias tropas!"

"Fim do desvio. Voltamos ao Templo do Vácuo mais uma vez. Por um bom motivo. Viemos para recrutar os mecâniculos. Pequenos golens mineradores encontrados em nossa excursão subterrânea anterior. Iremos levá-los a Duas Pedras e eles poderão, enfim concluir o que os pobres trabalhadores do lugar não conseguiram.

Uma das criaturas é bastante amistosa e acredito tê-la convertido em um fiel escudeiro. Ignis também parece ter descoberto seu próprio companheiro... um cachorro mecânico! Um remanescente da extinta fauna artificial do mundo dos gnomos!

"Após resolvida a questão de Duas Pedras, resolvemos atender um outro pedido de ajuda, agora em... PONTA DE PEDRA! Sim, infelizmente a topografia das Colinas Centrais é infestada por formações rochosas, confundindo a mente do leitor e do sofrido devoto da deusa do conhecimento que escreve estes pergaminhos.

Nada posso fazer quanto a isso.

Minha função é relatar as coisas como elas são."

O Início do Fim, Parte 3

"Chegamos a uma cabana afastada do vilarejo. O pedido de ajuda foi deixado por um tal de Malakias Andronicus. Um senhor solitário em uma fazenda. Como descobrimos, após destrinchar suas longas e incessáveis arengas, um belo dia ele simplesmente acordou e sua família havia desaparecido.

Algumas inconsistências no relato, todavia, nos deixaram entrever que a verdade era mais complicada. De fato era. Não havia outras camas na cabana. E Malakias era bem vago em alguns detalhes. Com nossos esforços conjuntos examinamos o idoso e chegamos a uma sombria revelação...

Ele estava morto! Mais do que isso. Não se tratava de mera necromancia. As veias vermelhas em seu corpo indicavam ser ele uma cria da Tormenta.

Ignis, fiel aos seus preceitos religiosos, não quis destruir o ancião. O deixamos sozinho na cabana e fomos até o cemitério de Ponta de Pedra, tentar solucionar o mistério posto diante de nós pela existência do defunto andante. Seria ele uma ocorrência sobrenatural espontânea, causada pela infiltração da Tormenta no subsolo das Colinas Centrais? Ou estaria a tempestade demoníaca sendo empregada como ferramenta por alguém?

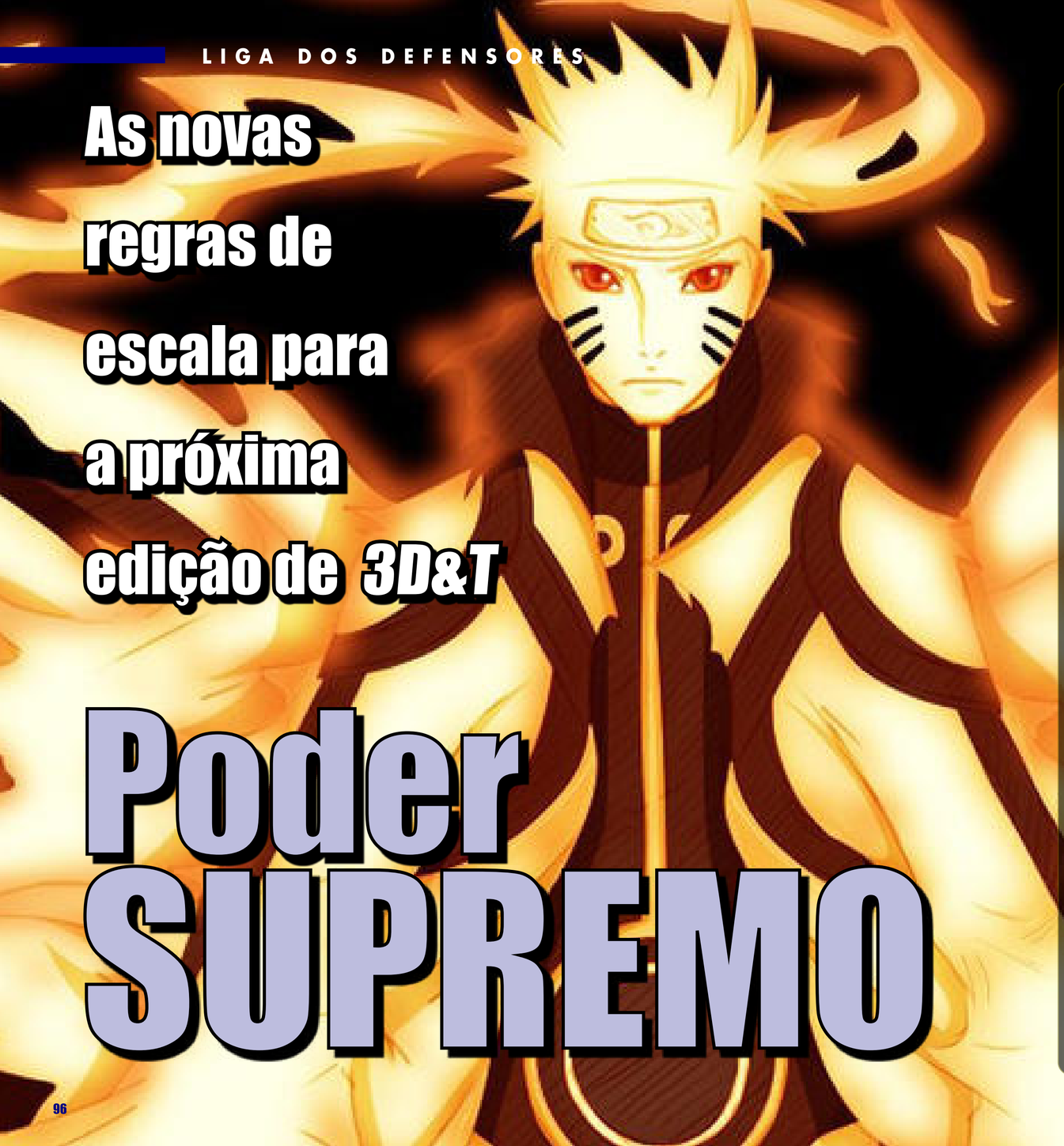
A segunda hipótese era a correta, como confirmamos, ao encontrar o cemitério tomado de pegadas, túmulos vazios, e um bizarro ovo metálico já eclodido. Conseguimos determinar: o mecanismo mecanomágico foi plantado por alguém. Provavelmente o golem gorila Torgo. Energias profanas da Tormenta foram usadas para trazer os mortos de volta à vida. Os mortos-vivos corrompidos deixaram o cemitério e partiram rumo a algum lugar que ainda não sabemos...

"...ainda em Ponta de Pedra, paramos para conversar com Irevash, um prolífico, mas até onde pudemos constatar, inofensivo fofoqueiro. Segundo ele mesmo, teria avistado a esposa rediviva de Malakias. Após vencer a interminável masmorra de conversa fiada de mais um idiossincrático habitante das Centrais, supomos agora que a mulher desmorta foi para o norte. Ela falava algo sobre uma "tripulação" e "a missão" de Syvarian..."

"Como sempre, Ignis orou a seu deus-fênix, Thyatis, e perguntou para ele se o norte é a direção correta. A divindade respondeu enigmaticamente. "Talvez nenhuma direção seja a correta", afirmou por meio de seu devoto. Talvez, a verdadeira pergunta a ser feita por nós é se alguma direção pode nos levar para longe das trevas que se aproximam.

A resposta foi não."

DAVIDE DI BENEDETTO & GUILHERME DEI SVALDI



As novas regras de escala para a próxima edição de *3D&T*

Poder SUPREMO

As escalas de poder são uma das regras mais icônicas do *3D&T Alpha*. Graças a elas, você consegue manter o sistema simples, com personagens de pontuação baixa, mesmo que o nível descritivo de poder seja muito maior — jogar com um super saiyajin 27 é tão simples quanto com o Gokuzinho criança, basta multiplicar os resultados!

Ao mesmo tempo, é uma regra que causa frustrações, e que alguns jogadores preferem ignorar. Como lida com multiplicadores de dez, ou seja, cada escala é dez vezes mais poderosa do que a anterior, o desnível entre uma e outra é muito grande. Um grupo de personagens Ningen era dizimado por um Sugoi antes de conseguir causar um arranhão! E isso antes de chegar em personagens Kiodai ou Kami... Embates entre escalas assim acabam sendo incomuns, e guiados muito mais pela narração — você busca uma forma de anular a diferença entre as escalas, e não rolar os dados com elas — do que pela mecânica.

No novo *3D&T*, queremos manter as escalas de poder, pois entendemos que elas permitem uma gama muito maior de jogos e estilos. Além disso, como fazer um sistema inspirado por animes e não ter a opção de atingir o sétimo sentido, usar o kaioken aumentado dez vezes, libertar a raposa de nove caudas? No entanto, buscamos também uma forma de torná-las mais práticas, que ainda representem bem um desnível bruto de poder, mas não desmonte o equilíbrio básico do jogo.

As regras a seguir são uma das possibilidades a que chegamos. São ainda rascunhos iniciais, que podem ser modificados antes da versão final; é possível mesmo que voltemos à versão anterior, com multiplicações, caso entendamos que elas não funcionam tão bem dessa forma. Mas as regras já são utilizáveis mesmo no sistema atual para quem quiser testá-las. E se o fizer, não deixe de nos dizer o que achou!

A Régua de Escalas

A escala do personagem agora é definida por uma régua que pode ir de –6 até +6. No centro da régua, no valor 0, está a escala padrão, que chamamos **Ningen**. A cada dois pontos para cima ou para baixo, a escala muda.

Movendo-se para baixo, a escala aumenta. As escalas superiores são: **Sugoi**, **Kiodai** e **Kami**. Para cima, a escala diminui. As escalas inferiores são: **Chibi**, **Ningyo** e **Mushi**.

Mushi	**-6**
-	-5
Ningyo	**-4**
-	-3
Chibi	**-2**
-	-1
Ningen	**0**
-	+1
Sugoi	**+2**
-	+3
Kiodai	**+4**
-	+5
Kami	**+6**

Você não precisa se referir sempre à régua, é claro, mas ela é apenas um recurso visual para ajudar a entender como as escalas se relacionam. Na ficha, você pode apenas escrever o nome da escala com o seu valor entre parênteses: **Ningen** (0), **Chibi** (–2) ou **Kiodai** (+4), por exemplo.

Em uma definição resumida, podemos dizer que **Sugoi** é a escala dos super-heróis e seres extraordinários, com capacidades acima dos humanos normais; **Kiodai**, a dos seres titânicos e gigantescos; e **Kami**, de seres transcendentais e quase onipotentes, como deuses. Nas escalas menores, **Chibi** é a das criaturas diminutas e pequeninas, como crianças e mascotes; **Ningyo**, de seres ainda menores, como brinquedos, maquetes e miniaturas; e **Mushi** a dos insetos e criaturas minúsculas.

Quando personagens de escala diferente se enfrentam, um deles receberá uma certa quantidade de dados de escala em todas as suas jogadas. Essa quantidade é igual à diferença entre elas: quando um ser divino Kami (+6) tenta influenciar um reles mortal Ningen (0), ele terá 6d a mais para jogar — é difícil resistir à vontade de um deus!

No sentido oposto, se uma criança Chibi (–2) ataca uma barata Mushi (–6) com uma chinelada, é ela que está em vantagem, e tem 4d a mais na sua rolagem de FA.

Dados de escala funcionam como dados comuns. Em rolagens de FA e FD, eles podem causar críticos — cada 6 em um dado adiciona um multiplicador à sua Força, Armadura ou Poder de Fogo. Em testes simples, você pode rolar todos os dados extras e escolher o melhor resultado.

Note que, como revelamos na última edição, no novo *3D&T* há um limite de três dados a serem rolados pelo personagem em qualquer jogada. Os dados de escala extrapolam esse valor: são dados a mais, que superam os limites humanos comuns! No entanto, devem ser muito mais difíceis ou custosos de serem obtidos; você dificilmente irá rolar seis dados de escala a menos que o mestre queira que você role.

Lembre também que as escalas sempre adicionam dados às jogadas, nunca os retira. Você continuará jogando apenas um dado no seu teste para enganar um deus; no entanto, ele poderá rolar mais dados para tentar perceber a sua mentira!

Transformando as escalas em dados extras, combates entre escalas diferentes devem ficar mais realizáveis. Um personagem de escala elevada ainda está com uma vantagem considerável — ele pode acumular vários críticos em uma única rolagem e assim conseguir valores realmente titânicos de ataque ou defesa! No entanto, ainda pode ser derrotado com um misto de estratégia, uso inteligente de poderes e vantagens, e alguma sorte. As escalas também podem ser um elemento dinâmico, que afeta os personagens de forma diferente em condições diferentes. Se um kaiju Kiodai (+4) ataca a cidade, os humanos Ningen (0) não deveriam encará-lo de frente — afinal qualquer ataque que sofram terá 4d de bônus! Mas se no lugar disso tentarem se esconder do monstro, seu tamanho menor será uma vantagem, e os 4d extras da escala estarão a seu favor.

Essas variações dependem do contexto e o que a escala representa em cada situação. Quando elas são apenas um desnível bruto de poder, é mais provável que o personagem de maior escala esteja sempre em vantagem. Se, por outro lado, representar o tamanho de um monstro colossal, os bônus podem ser invertidos. Em outras situações, o fato das escalas serem diferentes não fará diferença e nenhum dado extra será usado: o poder do Goku com o Instinto Supremo não faz muita diferença quando ele tenta pechinchar na padaria!

Cabe ao mestre julgar cada situação e decidir qual personagem deve receber os dados extras.

Outras escalas

As sete variações da régua de escalas representam com exatidão a maior parte dos personagens de *3D&T*. Você pode ser desde um inseto até um deus. No entanto, não é preciso se limitar apenas a elas.

Em certas situações especiais, pode-se usar os valores intermediários da régua, como se você avançasse "meia escala" em direção ao próximo patamar. Talvez a sua técnica de luta seja imperfeita, você queira usar apenas 50% do seu poder total, ou o seu robô gigante é feito com material de segunda mão, mais fraco e frágil que um mecha verdadeiro. Nas duas extremidades, também é possível extrapolar a régua para atingir escalas ainda maiores ou menores. Uma entidade cósmica mais poderosa do que um deus poderia ter escala +8 ou +10. Um guerreiro lendário que expande sua energia espiritual ao limite poderia ultrapassá-la!

No sentido oposto, uma aventura com personagens encolhidos até o tamanho de um átomo poderia ocorrer em uma escala quântica, com valor –8, –10 ou até menor.

Lembre-se, no entanto, que quanto maior a diferença entre as escalas, mais dados você vai precisar para usá-las. Jogar vinte dados sobre a mesa é divertido, mas também dá um trabalhão para contabilizar todos os resultados e críticos obtidos!

Idealmente, não se deveria usar mais do que uma ou, em situações extremas, duas escalas de diferença em um mesmo conflito, para que a quantidade de dados se mantenha em um nível mais dinâmico e funcional. No entanto, *3D&T* ainda é um jogo sobre exageros, e não se pode prever o que um grupo de jogadores tentará…

Trocando de escala

Por fim, é importante lembrar que escalas não devem ser apenas uma evolução natural dos personagens. Você não atinge novas escalas apenas acumulando experiência; no lugar disso, elas existem para representar saltos súbitos de poder, quando você desperta o sentido cósmico, eleva o seu chi ao máximo, ou apenas entra no robô gigante para enfrentar o kaiju que atacou a cidade!

Mudanças de escala devem ser acontecimentos raros, quando o mestre deseja ilustrar o desnível de poder entre personagens, ou quando toda a escala da campanha atinge um novo patamar junto com o grupo, e os torneios escolares de artes marciais dão lugar a invasões planetárias e ameaças cósmicas de destruição do universo.

As situações a seguir ilustram quando uma mudança de escala pode acontecer no jogo:

Escala natural: em algumas campanhas, pode ser determinado que os personagens já pertencem naturalmente a escalas superiores ou inferiores. Em uma aventura de super-heróis, todos são considerados Sugoi (+2) automaticamente, enquanto uma campanha com personagens crianças poderia acontecer toda na escala Chibi (–2).

Patamares de campanha: o livro *Tormenta Alpha* trouxe a sugestão de dividir uma campanha em diversos patamares, como heróico, épico, titânico e divino. Atingir um novo patamar é determinado não apenas pela pontuação das fichas, mas principalmente pelos acontecimentos do jogo — quando os problemas a resolver e ameaças ao mundo vão ficando cada vez mais desafiadoras! Assim, é possível ter uma pontuação superior e ainda pertencer às escalas menores; é o enredo e a narrativa que devem definir quando uma mudança de patamar ocorre. Cada vez que um patamar é alcançado, a sua escala aumenta em um nível.

Equipamentos especiais: certos itens e veículos podem permitir ao personagem agir em escalas diferentes. Por exemplo, uma armadura feita de aço divino, um robô gigante para enfrentar o kaiju, ou um módulo de encolhimento para estudar colônias de insetos.

Poderes especiais: certos poderes podem permitir que o personagem suba a sua escala em uma ação ou em certas condições específicas. Mais adiante apresentamos algumas vantagens como exemplo.

Surto de poder: em situações extremas, quando enfrenta personagens de escalas superiores, você pode gastar 1 PE para aumentar a sua escala em um patamar até o fim do combate ou cena. Você pode gastar mais PEs para aumentar mais escalas, até igualar a do adversário que está enfrentando. Após voltar à escala normal, o personagem ficará esgotado, com PVs e PMs reduzidos a 0, e estado Muito Fraco (veja em Teste de Morte, p. 26 do *Manual 3D&T Alpha*). Cada escala acima piora o seu estado final na mesma proporção (por exemplo, fica Inconsciente se precisou subir duas escalas).

Vantagens com escalas

Algumas vantagens antigas de *3D&T* foram revisadas para utilizarem as novas regras de escala, e outras criadas para aproveitá-las. Você pode utilizar a sua nova versão a seguir, ou continuar com as antigas se preferir. Alternativamente, o mestre pode exigir uma pontuação mínima (como 12 ou 15 pontos, quando atinge o patamar Heróico de *Tormenta Alpha*) para que elas possam ser compradas.

Note que, normalmente, nenhuma dessas vantagens sozinha deve permitir a um personagem aumentar mais do que uma escala durante o jogo. Saltos maiores que esse devem ser ferramentas da trama, e não algo quantificável em regras — você pode usá-las em situações extremas, através de surtos de poder, ou guardar essa possibilidade para quando quiser realmente explodir a balança de poder do jogo! No entanto, é possível combiná-las para superar esse limite (por exemplo, usando um Ataque Especial Titânico após ativar Poder Oculto), desde que você consiga pagar.

Ataque Especial Titânico (1 ou 2 pontos)

Com essa expansão para Ataques Especiais, que substitui a antiga Dano Gigante, você gasta +5 PMs para ganhar um dado de escala em um ataque. Adquirindo a versão de 2 pontos, você pode gastar até +10 PMs para que o seu ataque aumente uma escala completa.

Defesa Titânica (1 ou 2 pontos)

Você pode gastar 5 PM ao fazer uma jogada de FD para ganhar um dado de escala na rolagem. Com a

versão de 2 pontos, você pode gastar 10 PM para que a defesa aumente em uma escala completa.

Golpe Arrasador (1 ponto)

Você pode utilizar um golpe mais poderoso para finalizar um oponente que já esteja enfraquecido. Quando faz um ataque contra um alvo Perto da Morte, pode gastar 5 PMs para aumentar a escala em um patamar.

Poder Oculto (2 pontos)

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências, pode utilizar uma técnica secreta, conjurar forças misteriosas, ou apenas se esforçar muito, para melhorar seus resultados.

Usando uma rodada completa e gastando 5 PMs sustentáveis, você passa a receber 1d de escala em todas as jogadas. Você pode usar mais uma rodada completa e mais 5 PMs sustentáveis para ganhar um segundo dado extra, efetivamente subindo uma escala.

Escalonando

Repetindo o que foi dito na introdução, é certo que, de uma forma ou de outra, as regras de escalas de poder estarão no novo *3D&T*. A grande questão é como elas irão funcionar.

Usando dados de escala, os combates entre escalas diferentes devem ser um pouco mais viáveis. Uma única escala, com dois dados de diferença, ainda traz uma diferença considerável, ainda mais com a possibilidade de múltiplos críticos; mas que pode ser superada com gasto de recursos para ativar vantagens poderosas, e talvez um pouco de sorte. A dificuldade aumenta conforme você sobe mais escalas... Mas até aí, quem mandou cutucar o kaiju com vara curta?

Também há o fator lúdico. Vamos admitir, pegar uma pilha de dados e rolar sobre a mesa é divertido! O aumento de poder do personagem é sentido de forma muito concreta pelo próprio jogador ao aumentar o número de dados sendo rolados, sejam físicos ou virtuais. No entanto, muitos dados também trazem outros problemas. As multiplicações do *Alpha* atual têm a vantagem de serem práticas: você apenas multiplica o resultado por dez (o que não é um cálculo complicado), e a escala está aplicada. Ao rolar mais dados, você leva mais tempo para contabilizá-los; e na regra nova, em que cada dado pode adicionar um multiplicador de crítico, há ainda um complicador a mais.

Novamente, o problema aumenta conforme você sobe mais escalas. Dois dados extras podem ser fáceis de contabilizar; seis dados, nem tanto. No novo sistema, isso é somado ainda aos três dados a que você pode chegar normalmente: nos extremos da régua de escalas, não é impossível chegar a nove ou mais dados rolando sobre a mesa! Isso se torna uma barreira para o próprio jogo, uma vez que são necessários mais recursos materiais para jogar (ou você levará ainda mais tempo rolando o mesmo dado várias vezes...).

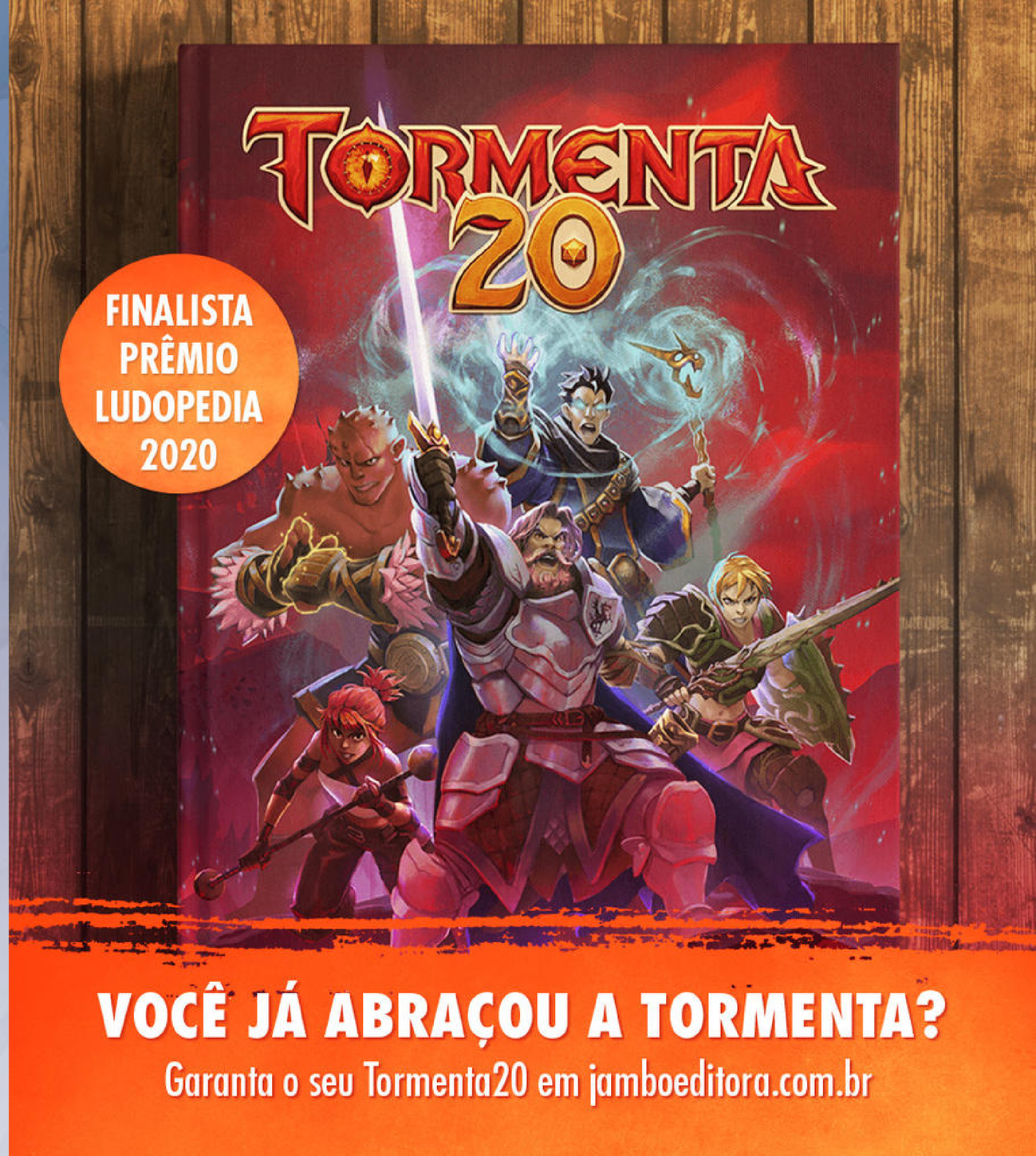
É um problema relativo, é claro. Tantos dados surgirão apenas em situações extremas: em condições normais, não é recomendado que mais de uma escala de diferença esteja em conflito, e ainda assim raramente, quando o grupo enfrenta um inimigo muito poderoso (como um chefão de fase) ou utiliza uma habilidade que esgota os seus recursos, e dificilmente será usada mais do que uma vez por aventura. Um salto de duas escalas normalmente só entrará em jogo como fruto de decisões ruins (você desceu do robô gigante e tentou bater no monstro com um rolo de macarrão!), ou combinando poderes que, sozinhos, já possuem um custo de uso elevado. E de três escalas, quando os deuses literalmente descem dos céus para influenciar as ações do grupo.

Na medida em que a escala dos próprios personagens aumenta, essas diferenças ainda diminuem. Para um super-herói Sugoi, um monstro Kiodai está apenas uma escala acima. Assim, com um pouco de planejamento, o mestre deve ser capaz de controlar a quantidade de dados rolados. No entanto, as diferenças maiores ainda podem surgir, e certamente não iremos subestimar a capacidade dos jogadores de encontrarem brechas e combos em meio às regras!

Como dissemos, as regras ainda estão em discussão, e podem sair muito diferentes na versão final do jogo, serem descartadas por completo e voltarmos ao modelo anterior, ou encontrarmos uma solução completamente diferente. O feedback a essa coluna nos ajudará a decidir no final.

MARLON TESKE

Ainda rolando testes de Resistência



AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

27

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Felipe Ferreira
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Aguilar Dos Santos
Alex H. Santos
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Camilo Simões
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Mantovani Negro
Alexandre Straube
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Alves
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Alvaro Celso Duarte Pinheiro
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Fernando Peres
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André Morato Dias Cardeal
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andre Tosta
Andrey Almassy
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Anito Kerber Junior
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Rodrigues Toinho
Antonio Victor Melo Trindade
Arlindo Weber Junior
Aroni Da Luz
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aryandson Da Silva
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Brayan De Oliveira Lima
Breno Bonioli
Breno Melo
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Sakai Costa
Bruno Veck Milão
Caio Alexandre Consorti Paixão

Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Macedo Amaral
Calvin Semião
Camille Nunes
Camillo Ferreira Franco
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos Alberto De Carvalho Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Alexandre Lucas
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Carlos.Bernardino@Hotmail.Com
Caroline Dos Santos
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Claudio Chill Lacerda
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Clécio Júnior
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Dannilo Silva
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan De Lima Lira
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Tiago
Dereck Gonçalves
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Camargo Silva
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Kober
Diego Leão Diniz
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego S C Martinez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Vitoriano Da Silva
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dylan Torres
Eder Sparenberger
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Edson Toledo
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Enrico Olivan
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Murilo Melo
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Evandir De Souza

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fabio Cristiano Faria Melo
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabio Soares
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Luís Merízio
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Sanches
Fernando Scaff Moura
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Fillippe Alves
Flávio Cruz Ferro
Flavio Henrique Campos De Araujo
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Bethônico Monteiro
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel "Mortyiz" Felipe
Gabriel Almeida
Gabriel Áquila
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Elias
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Mascarenhas De Souza
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Moreira De Oliveira
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Távora Videira
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Victalvino Aguirre
Gabriel Zuanetti
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Santiago
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Ernesto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Cossu
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme De Souza Pereira
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso

Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Henrique
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Vicente Justino
Gustavo Vinícius Santos
Haniel Ferreira De Paiva
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Henrique Costa
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Gavioli
Henrique Rangel
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Ícaro Bulhões
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Vinicius Oliveira Pereira
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean De Souza Silva
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha
João Guilherme Pedrílio
Joao Lobo
Joao Mateus Scarpa
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
João Pedro Areco Jorge
João Pedro Costa Bax
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
Joao Ricardo Ramos
João Trindade
Joaquim Neto
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Diego Azevedo Cabra
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Jucenir Da Silva Serafim
Júlia Bevilaqua Stefanel
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Carvalho
Julio Cesar
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar De Oliveira Glock
Júlio N. S. Filho
Julio Noval Santos De Lucena
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kleber Martins De Souza
Lara
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Murano Sartori
Leandro Sampaio
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Batagin
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Souza De Moura
Leonardo Sponchiado Flores
Leonardo Trevisan
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lores Wiliam Tick Da Siqueira
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Amaral Santana
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Conrado Savieto
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Ferreira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Pineda
Lucas Santos Lemos
Lucas Seixas Lima
Lucas Silva Borne
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Nogueira
Luiz Paulo De Lima
Luiz Paulo Oliveira Barbosa
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Luiza Gomes
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Magias & Dragões
Maico Alexandre Kley
Maicon Alexandre Vieira
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Lima
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Otavio Pereira Andrade
Marcus Vinicius Pereira Freze
Mariana Medeiros Ferrari
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marllon Schlischting
Mateus Becker
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Luiz Demarchi
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus De Souza De Lucena
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Silva Moreira
Mathias Dutra Nichele
Mauricio Bomfim
Mauricio Penha De Carvalho
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Vinícius Dutra Tercino
Max Pattacini
Maxwell Rocha Santos
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Mushi-Chan
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Olivia Pachele Mattiazzo
Orlando Luiz
Otávio Douglas
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Ferreira
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Patrick De Oliveira Guedes
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Angelo
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Freitas Duarte
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Iezzi Forli
Pedro Ivo Brandão Mattos
Pedro Lamkowski Dos Santos
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Paulo Carvalho De Miranda
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Pietro Atore
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Augusto Terentin
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Cordeiro Do Nascimento
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Reis
Rafael Richard
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Luiz Peleteiro
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Rafael Vieira Alexandre
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ribeiro
Raquel Gutierrez
Raul "Seuraul" Lucena E Silva
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Renato Ramos Da Silva Neto
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Mauricio Dutra Ribeiro
Ricardo Rodrigues Pereira
Ricardo Silva Rodrigues De Sousa
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Ritielle De Souza
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo José De Almeida Torres Filho
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza

Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Antunes
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanmy Rocha
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Sávio Souza
Sergio Migueis
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tatiana Freitas
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Aabde
Thiago Allison Lima Silva
Thiago Almeida
Thiago Alves Da Silva Costa
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Carvalho Dias
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Fernandes Borges
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Augusto Carlos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinicius Bernardes Silva
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius Coutinho Santos
Vinícius De Almeida Ferreira
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Rodrigues De Sales
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Fabre Duarte Bastos
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vítor Marinho De Oliveira Valença
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallace Dias
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Wilson A S Faria
Wladimir Araújo Neto
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Yuri Travalim
Z

Conselheiros

Adelmo Felipe Bento
Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Silva
Adso Willen Rangel
Alan Santana
Alan Serafim Dos Santos
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Azevedo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Santos
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Moshiba
André Nascimento
Angelo Castelan
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto De Moraes Nobre
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Brayan Kurahara
Bruna Charabe
Bruna De Aguiar Torrezan
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Emerson Furtado
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lauriano Doyle
Bruno Leão Pereira
Bruno Martins
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Luiz Silveira Sipião
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Machado
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Carvalho
Denis Oliveira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Duda Vila Nova
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder "Dzr13" Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Milani
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elivaldo Sapucaia
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Ferreira
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Hewitt
Estevão Costa
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe De Almeida Penteado
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felipe Wellington
Fellearon Onii
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Santos
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Lima Júnior
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Mendes De Almeida
Gabriel Miranda
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Vilella
George Carlos Gonçalves Da Silva
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Guile Feitosa
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez

Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Lazzarotto De Lima
Guilherme Marconi
Guilherme Mota B Macedo
Guilherme Nascimento
Guilherme Spindola
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Freire Schafhauser
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Castro
Henrique Martins
Henrique Santos
Henrique Silva
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Icaro Issa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Fan
Igor Mendes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Ullmann Nascimento
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos De Lucena Lira
João Carlos Rodrigues
João José De Sousa Simonetti
João Marcos Vasconcelos
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
João Zonzini
Jonas De Moraes Custódio
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Da Silva Bandeira
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Fernando Barbosa Dos Santos
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kaique Nascimento
Kalleu Vinicius Natividade Pereira
Karen Soarele
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Lariandilass Lanathor
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Muniz Martins
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Leonardo Silva
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Sá Teles Dos Anjos
Lucas Tessari
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Verdolin Arcoverde
Luciano Viana
Lúcio Júnio Benfica Rosa
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Frederico Jr.
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Márcio W. Rangel Silva
Marco Menezes
Marco Palhares De Barros
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Back Almeida
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Milton Vinicius Diogo De Sousa
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Tavares
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Mayworm
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Phil Calçado
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Castro Da Silva
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Damazio Delfino
Renan Gonçalves Zanato
Renan Maneli Mezabarba
Renan Rodrigues Cação
Renato Barcelos
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Okabe
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Jonas De Oliveira Junior
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Shumaher
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thaís Soares
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago De Queiroz Casa Nova
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Lorena
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago César Oliveira
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vially Israel
Victor Amatucci
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinícius Costa
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinícius Roviello
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Wagner Larsen
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi